GEARS OF WAR 4 · THE KING OF FIGHTERS XIV · TITANFALL 2 · RECORE

GTM®

OCTUBRE 2016 - # 010



1914

WWW.GAMESTRIBUNE.COM



GTM OCTUBRE

SUMARIO

EDITORIAL

MUCHAS VECES, MENOS ES MÁS JORGE SERRANO 4

ANÁLISIS

THE KING OF FIGHTERS XIV JUAN PEDRO PRAT 6

GOD EATER 2: RAGE BURST ROBERTO PINEDA 10

RECORE ALEJANDRO CASTILLO 12

DESTINY: LOS SEÑORES DE HIERRO ALEJANDRO CASTILLO 14

REPORTAJES

TRINCHERAS DEL MIEDO: BATTLEFIELD 1 ALEJANDRO CASTILLO 16

CRUZANDO LA FRONTERA: TITANFALL A. CASTILLO 20

UN ARGUMENTO ESCRITO CON SANGRE JUAN TEJERINA 22

DE LA MAGIA A LAS ESTRELLAS: BIOWARE BORJA RUETE 26

UN CAMINO HACIA EL INFINITO MARC ARAGÓN 30

LOS JUEGOS OLÍMPICOS DEL SOFÁ ÁNGELA MONTAÑEZ 32

EXOTIZANDO UN SISTEMA EXÓTICO: ACE ATTORNEY F. BERNABEU 36

COLINAS SILENCIOSAS: SILENT HILL ROBERTO PINEDA 38

RETRO

HAIL TO THE KING: DUKE NUKEM JAVIER BELLO 42

JOYAS OLVIDADAS

TOMBI! GAMER ENFURECIDO 44

OPINIÓN

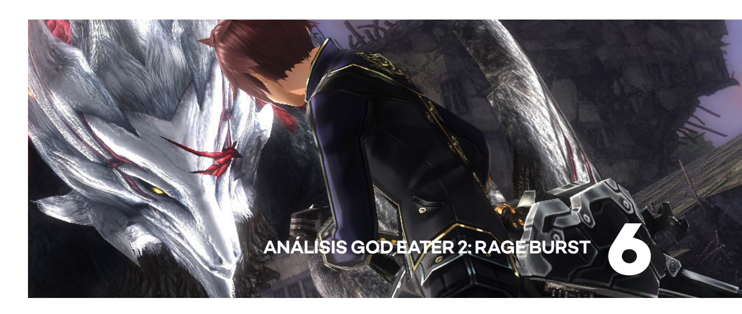
¿TERMINAR UN JUEGO PARA SU ANÁLISIS? C. SANTILLANA 46

EXPECTATIVAS ROTAS: EL CASO FREE-TO-PLAY ANTONIO LARA 48

EL CULTO AL SPOILER DANIEL ROJO 50

MENÚ PARA DOS LAURA LUNA 52

LA OPINIÓN DEL SOCIO SOCIOS GTM 54











Redactores

Este es parte del equipo que a diario y mes a mes hace que GTM crezca con nuevos contenidos originales y noticias de actualidad.





GamerEnfurecido

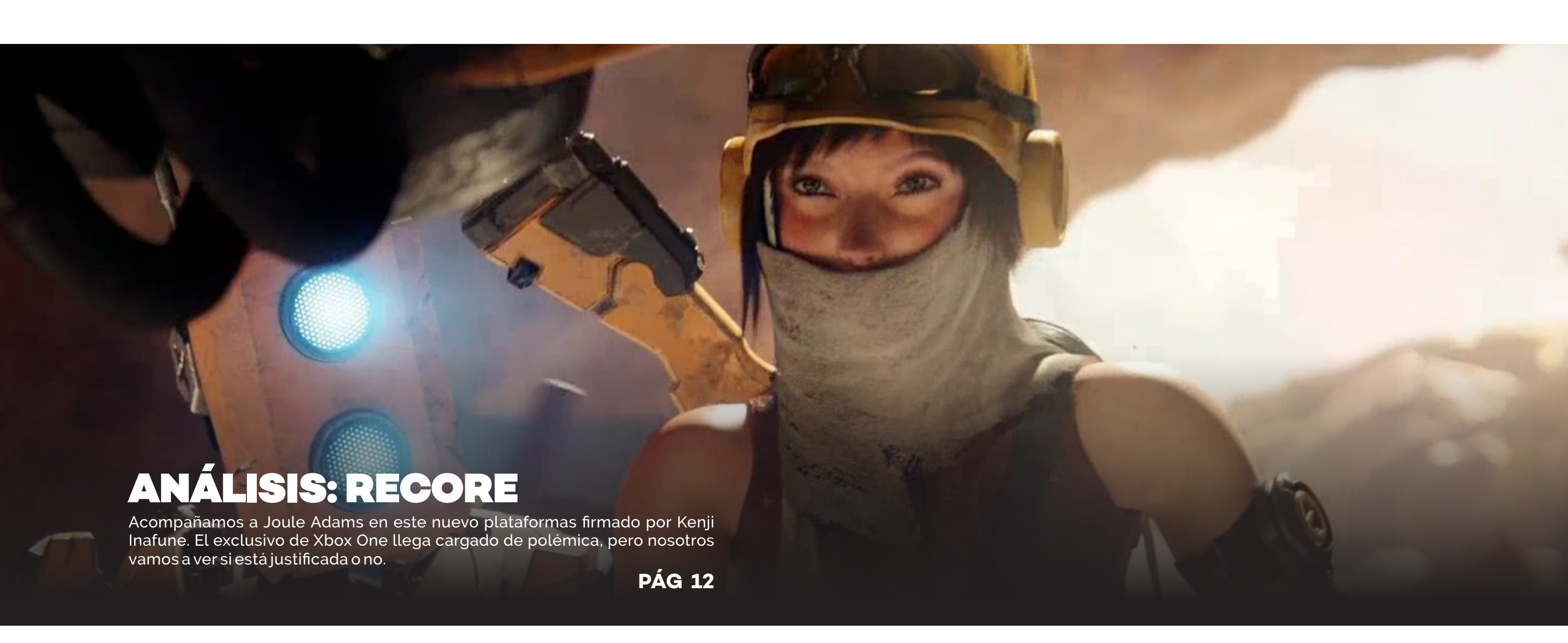
REDACTOR ENFURECIDO

Toda la rabia del universo se concentró en un único ser, que tomó consciencia de sí mismo en la redacción. Su nombre es un misterio.

Marc Aragón

REDACTOR

Redactor de día y Skull Kid de noche. Es un apasionado del diseño, análisis y concepción de los videojuegos.



ANÁLISIS: RECORE

Acompañamos a Joule Adams en este nuevo plataformas firmado por Kenji Inafune. El exclusivo de Xbox One llega cargado de polémica, pero nosotros vamos a ver si está justificada o no.

PÁG 12

«Prefiero morir luchando, que vivir como un esclavo.»

Mass Effect



Carlos Santillana

RESPONSABLE DE CONTENIDO

Apasionado del videojuego japonés y amante de *Valkyria Chronicles* y *Gravity Rush*



Roberto Pineda

REDACTOR SENIOR

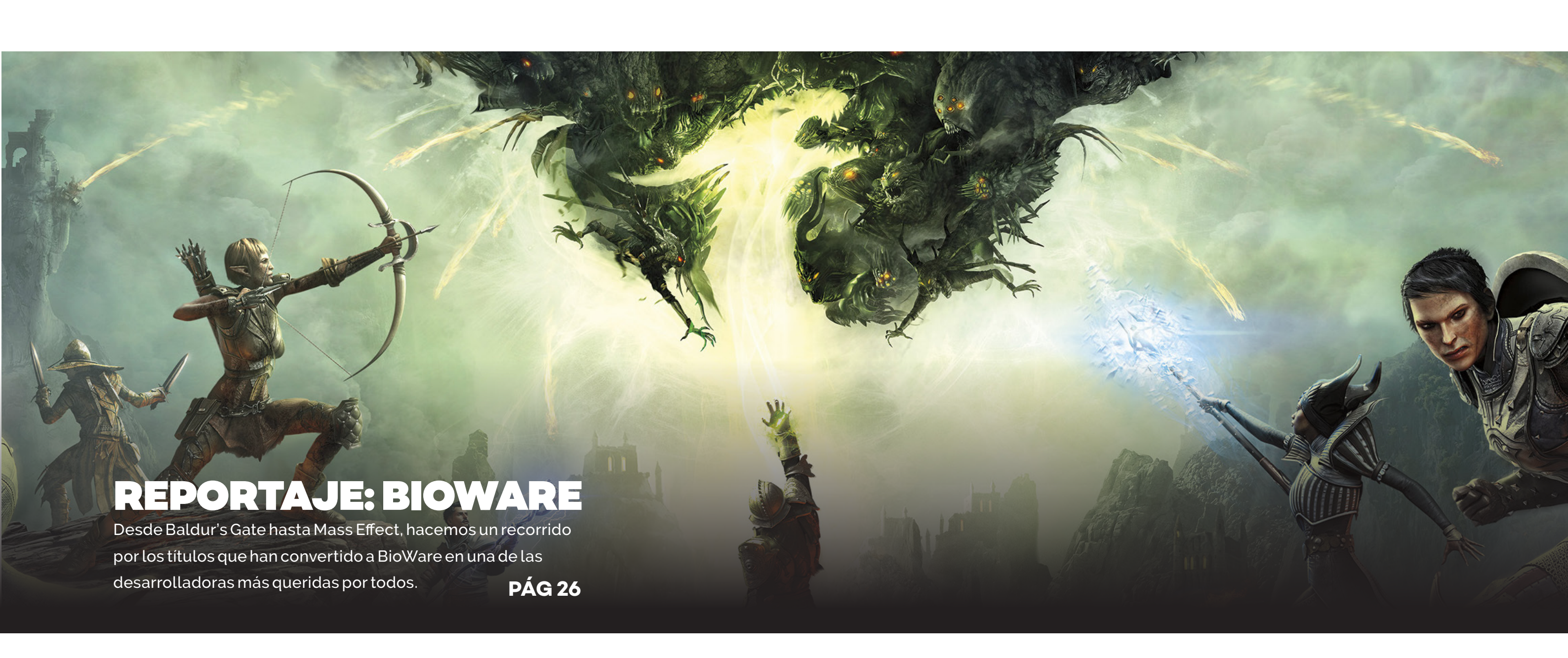
El único de nuestros redactores con un mono en casa. De los pocos que pueden tener un balón en los piés y un mando en la mano al mismo tiempo.



Laura Luna

COLABORADORA

Nuestra colaboradora todoterreno, atrevida y sin pelos en la lengua. Trata cualquier tipo de tema que le caiga en las manos.



REPORTAJE: BIOWARE

Desde Baldur's Gate hasta Mass Effect, hacemos un recorrido por los títulos que han convertido a BioWare en una de las desarrolladoras más queridas por todos.

PÁG 26



E L E D I T O R I A L

Muchas veces, menos es más

POR JORGE SERRANO

Hoy en día es de agradecer **el poder disfrutar de un juego que consiga entretenerte en esos breves espacios de tiempo de forma directa** y sin necesidad de florituras. Si hacemos memoria, los videojuegos han conseguido llegar al gran público y asentarse como una forma de ocio reconocida ofreciendo principalmente un entretenimiento instantáneo.

Actualmente, se está imponiendo cada vez con mayor fuerza que **los grandes videojuegos son aquellos que cuentan con una historia compleja**, llena de cambios argumentales y, a ser posible, con una duración considerable. Igualmente, cada vez más se impone la «necesidad» de que los juegos actuales cuenten con **numerosos modos de juego** que nos permitan experimentar, dentro de un mismo titulo, sensaciones totalmente distintas.

Por desgracia, numerosas compañías han optado por esta tendencia dejando de lado aquella característica que, como hemos comentado antes, ha conseguido encumbrar a los videojuegos a la categoría de fenómeno de masas: **la diversión inmediata, simple y sin ninguna pretensión** más que el entretenimiento en sí mismo.

A veces, por parte de la prensa —en la que incluyo a GTM— se penalizan aquellos juegos que proponen partidas y experiencias directas, **tachándolos de poco profundos y de simples.** No se reflexiona sobre el hecho de que este tipo de juegos son más necesarios que nun-

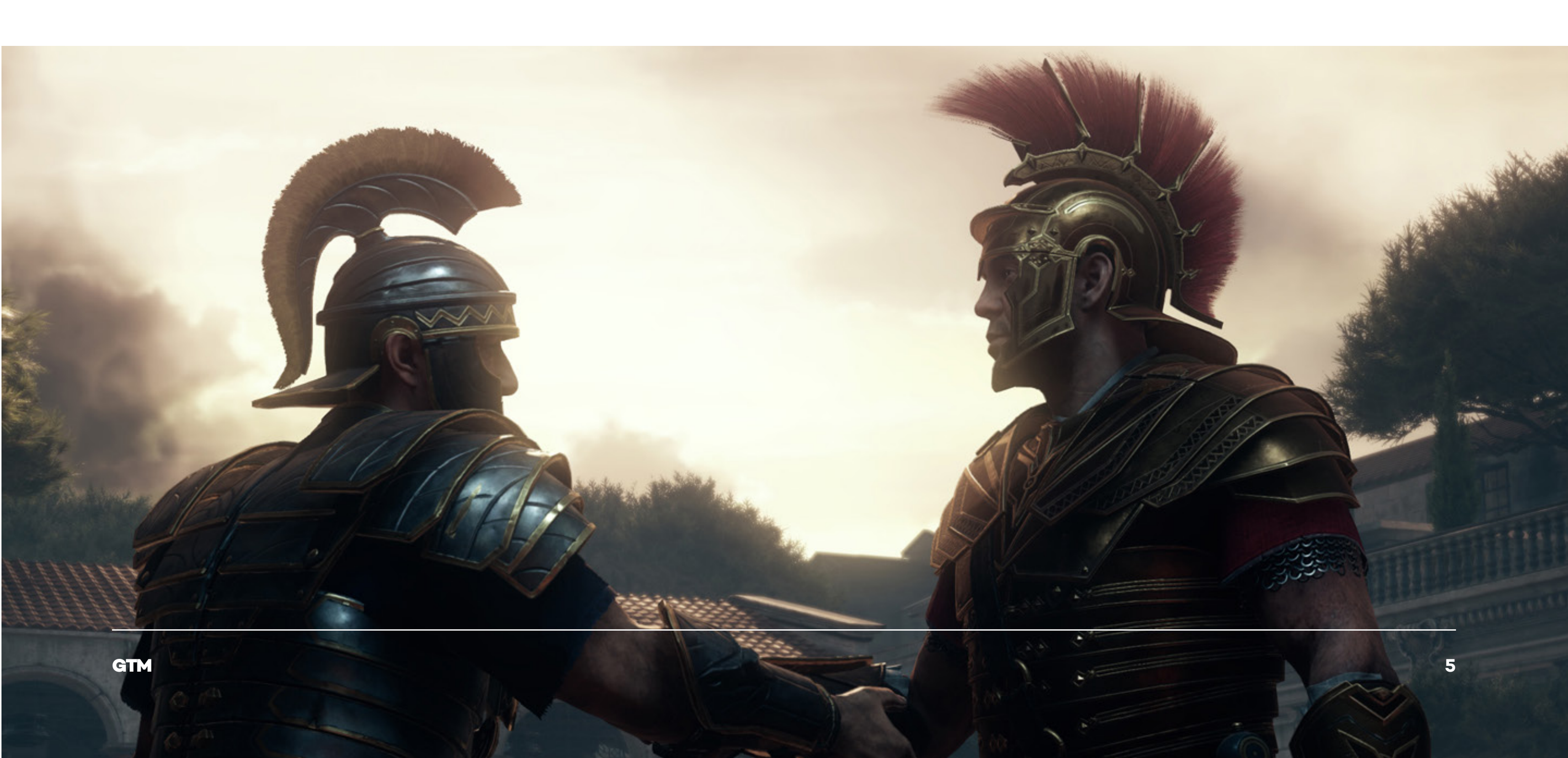
QUIERO REIVINDICAR LA IMPORTANCIA DE AQUELLOS JUEGOS SIMPLES, ESOS QUE, SIN ASPIRAR A OCUPAR UN LUGAR EN LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS, NOS DIVIERTEN Y ENTRETIENEN COMO POCOS

ca y **se cae en la trampa de asociar la cantidad con la calidad** y tomar por bandera el lema de «cuanto más, mejor». Siempre tendemos a pecar de exceso y deseamos «caballo grande ande o no ande». Si preguntamos a muchos aficionados de los videojuegos seguro que contestarían que un gran juego debe tener **los gráficos más realistas posibles, una historia larga, profunda y bien trabajada**, digna de un guión de película, y debería contar también con un número abrumador de posibilidades de juego además de darnos la opción de poder realizar casi cualquier acción que nos imaginemos. No obstante, es igualmente cierto que entre los juegos más jugados por estos mismos aficionados descubriríamos numerosos títulos que, por sus características, se ajustarían **más a títulos simples y directos que huyen de la complejidad.** Son los que apuestan por una jugabilidad muy adictiva basada en una idea simple y bien implementada.

Hoy en día es más patente que nunca que el tiempo es un bien escaso, por lo que cada vez es más de agradecer que existan títulos orientados a brindarnos esa diversión instantánea de la que hablábamos. De esta forma, con estos juegos **podemos aprovechar esas ocasiones sin tener que gastar el tiempo del que disponemos para ponernos en situación** de lo ya acontecido en la historia, o de los objetivos que perseguimos en la partida que acabamos de cargar.

No voy a ser yo el que reniegue de aquellos juegos complejos que nos ofrecen multitud de horas de juego y numeras opciones jugables —de hecho, disfruto mucho con ellos—, pero sí que voy a reivindicar **la importancia de aquellos juegos simples, que sin aspirar a ocupar un lugar importante en la historia de los videojuegos**, consiguen divertirnos y entretenernos como pocos.







ANÁLISIS

THE KING OF FIGHTERS XIV

POR JUAN PEDRO PRAT

Enfrentarse a un juego de lucha es de lo más difícil en los últimos años. A este género se le ha venido exigiendo mucho desde que títulos de sagas tan conocidas como ***Soul Calibur, Street Fighter*** o, la que nos atañe, ***The King of Fighters*** pegaron el salto de las recreativas a las consolas de sobremesa. Quizá sea que lo bueno, si breve, dos veces bueno, pero el género de lucha ya no está enfocado a poner nuestras iniciales en el *ranking* de la máquina para que lo vean nuestros vecinos y amigos, sino que queremos que lo conozca todo el mundo.

The King of Fighters XIV ha conseguido **llegar a un espacio perdido de mi memoria que ya no recordaba**. Cierto es que mi inmersión completa en el mundo del videojuego no data de hace mucho tiempo, pero sí que conservo recuerdos de haber jugado a esta saga en las recreativas de mi barrio y la nueva entrega de SNK ha conseguido que reviva esos recuerdos.

La principal característica que puedo destacar de este título es que **tiene sabor añejo**. Es nuevo, sí, pero tiene el sabor de esos juegos de lucha arcade en el que solo nos interesaba acabar con la mayor cantidad de enemigos posible, utilizando

luchador que mejor manejábamos, y llegar al final del juego, donde **nos esperaba un jefe al que en pocas ocasiones podíamos enfrentar**. La base de *The King of Fighters XIV* es esa y teniendo unos cimientos tan sólidos, realizar un juego que compita con el resto de títulos del mismo género en la actual generación, no es demasiado complicado.

UN SALTO AL 3D QUE NO DESENTONA

The King of Fighters se ha mantenido siempre fiel a una estética sencilla desde sus inicios. *The King of Fighters XIII,* que fue lanzado en la anterior generación de consolas, **todavía se aferraba a un estilo 2D cuyos personajes eran todavía *sprites.*** Esta era una fórmula, bajo mi punto de vista, **no siempre ganadora**, ya que denota un miedo a dar el salto a las posibilidades que puede ofrecer una tecnología más potente. Funcionó, sí, pero quedarse estacando en este mundo colorido y sin formas definidas no permitía a la saga avanzar hacia adelante.

En esta entrega el juego se ha reinventado en términos gráficos. Ahora tenemos **entornos completamente 3D, mucho más parecido a títulos de la saga *Tekken*.** ¿Es esto malo? Para nada. De hecho, en SNK han debido guardar **la pócima de la nostalgia a buen recaudo,** porque han realizado la transformación sin que se pierda un ápice de aroma de antaño, o por lo menos eso es lo que un servidor ha podido notar mientras se las veía con avanzando entre fase y fase.

El título de SNK no ha arriesgado demasiado en su propuesta, por lo que han hecho bien en lanzarse al abismo del modelado 3D teniendo que crear un juego prácticamente nuevo y viendo a los personajes y animaciones desde este prisma más avanzado tecnológicamente. Aunque muchos opinéis que no le hacía falta un cambio de este tipo (algo con lo que también estoy de acuerdo), **a veces hay que arriesgar para ganar, y un movimiento de este tipo puede ser un triunfo.**

Todos los efectos de lucha, así como los ataques especiales siguen deslumbrando, otra cosa es que seamos capaces de llevarlos a cabo. Los escenarios son variados, y podremos luchar en muchos paisajes diferentes, tanto exteriores como interiores, y todos estarán llenos de vida. Esto siempre me recuerda a los personajes que, en las versiones para recreativas, **hacían movimientos repetitivos para darle profundidad a los *rings* de lucha**.

MODOS CONSERVADORES, ENFOCADOS A LA COMPETICIÓN

Ya lo hemos comentado hace unas líneas. ***The King of Fighters XIV*** ha optado por presentarnos una serie de modos que no se desvían del juego de lucha más tradicional, aunque sí tenemos novedades. Nos encontraremos **un modo historia que bien podría haberse llamado simplemente arcade.** Como en las recreativas, tendremos que elegir tres luchadores entre los muchos personajes disponibles que tenemos y avanzar hasta el jefe final. En esta entrega, el hilo conductor de la historia nos lo pone **Antonov**, otrora campeón de lucha, que se ha hecho con los derechos del torneo



del Rey de los Luchadores. Conforme avancemos, nos toparemos eventualmente con él **y también con invitado especial que no estaba inscrito en el torneo**. Una vez acabemos con ambos, se añadirán al plantel de luchadores, ya que el resto estará desbloqueado desde un principio.

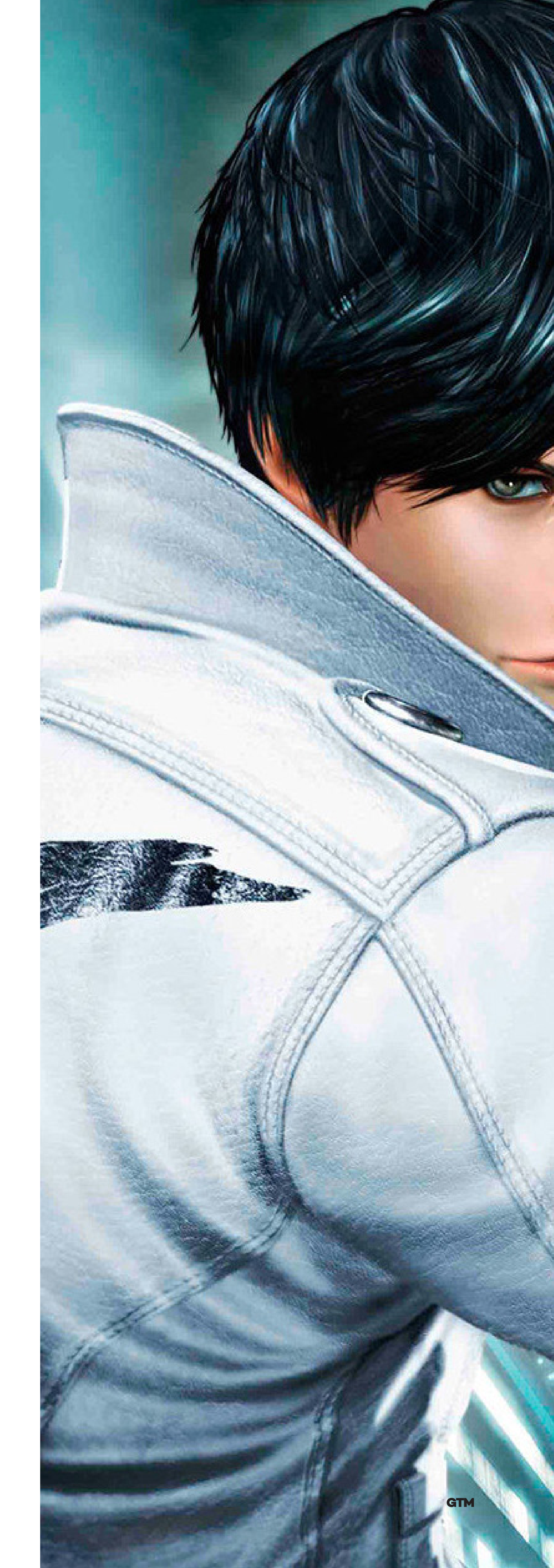
La curva de dificultad del juego se asemeja bastante a lo visto en los juegos de lucha más clásicos. **Cuando teníamos esa sensación de que, conforme avanzábamos a través de las pantallas, nuestros enemigos eran más fuertes, más hábiles, o nosotros más torpes y nos poníamos más nerviosos.** En cualquiera de los casos, para enfrentarnos al jefe final **necesitaremos algo de paciencia y mucha habilidad**, ya que acabar el juego se hará algo complicado. Este salto en la dificultad es también algo muy característico de este género en su lado más arcade. El enemigo definitivo no está hecho para que cualquiera acabe con él. Si quieres aparecer el primero en la lista de puntuaciones, te vas a tener que dejar el dinero o, en este caso, las horas. Si somos derrotados muchas veces, **el juego se apiadará de nosotros y nos echará una mano. Incluso así, lo tendremos difícil**.

Tendremos un total de **50 luchadores disponibles** divididos en grupos de tres, todos ellos compartiendo alguna característica que hace que el equipo tenga cohesión y sentido. Con ellos podremos participar en el modo online, en el de entrenamiento (para perfeccionar nuestras técnicas) **o en el de misiones.** Este último es una novedad que reformula la manera en la que podremos practicar con cada uno de los personajes. En este modo podremos elegir entre **otros tres que nos llevarán a aguantar todo lo que podamos con un solo luchador, a ser los más rápidos combatiendo o simplemente a llevar a cabo los combos correctamente.**
Todo el juego nos dibuja un camino para sacarle todo el provecho a la lucha, que es donde se encuentra todo el potencial de este título. Disponemos de 50 personajes y tendremos que saberlos manejar al dedillo para enfrentarnos al resto de jugadores en el modo online.

UN RETO DIFÍCIL PARA LOS MÁS EXIGENTES

Si algo tiene *The King of Fighters XIV*, es que **no vamos a aprender a jugar como es debido con dos o tres sesiones de juego.** Le he dedicado (para este análisis) un buen puñado de horas y todavía me cuesta realizar según qué combos con **Tung Fu Rue**, nuestro particular Maestro Mutenroshi. Al igual que en *Mortal Kombat,* en ***The King of Fighters XIV*** **tendremos una variedad exagerada de movimientos y super movimientos**, que serán muy necesarios si no queremos quedarnos a merced del resto de jugadores.

Tendremos que hacer que nuestra mente y nuestros dedos **se coordinen a una velocidad jamás vista antes**, ya que los movimientos más letales no requerirán de un par de giros, sino que tendremos que realizar verdaderas piruetas digitales muy precisas para que el ataque salga adelante.





Junto a esto tendremos, también, una barra de poder que nos ayudará a darle ese empujoncito de potencia a nuestros ataques. Tendremos **que tenerla muy en cuenta siempre, ya que se recarga durante el combate y se va descargando mientras la tengamos activa.** Este componente estratégico nos ayudará a estar pendientes de todo lo que nos rodea, ya que el saber cuándo activar el **Modo Max** y cuándo no, puede significar la victoria o la derrota.

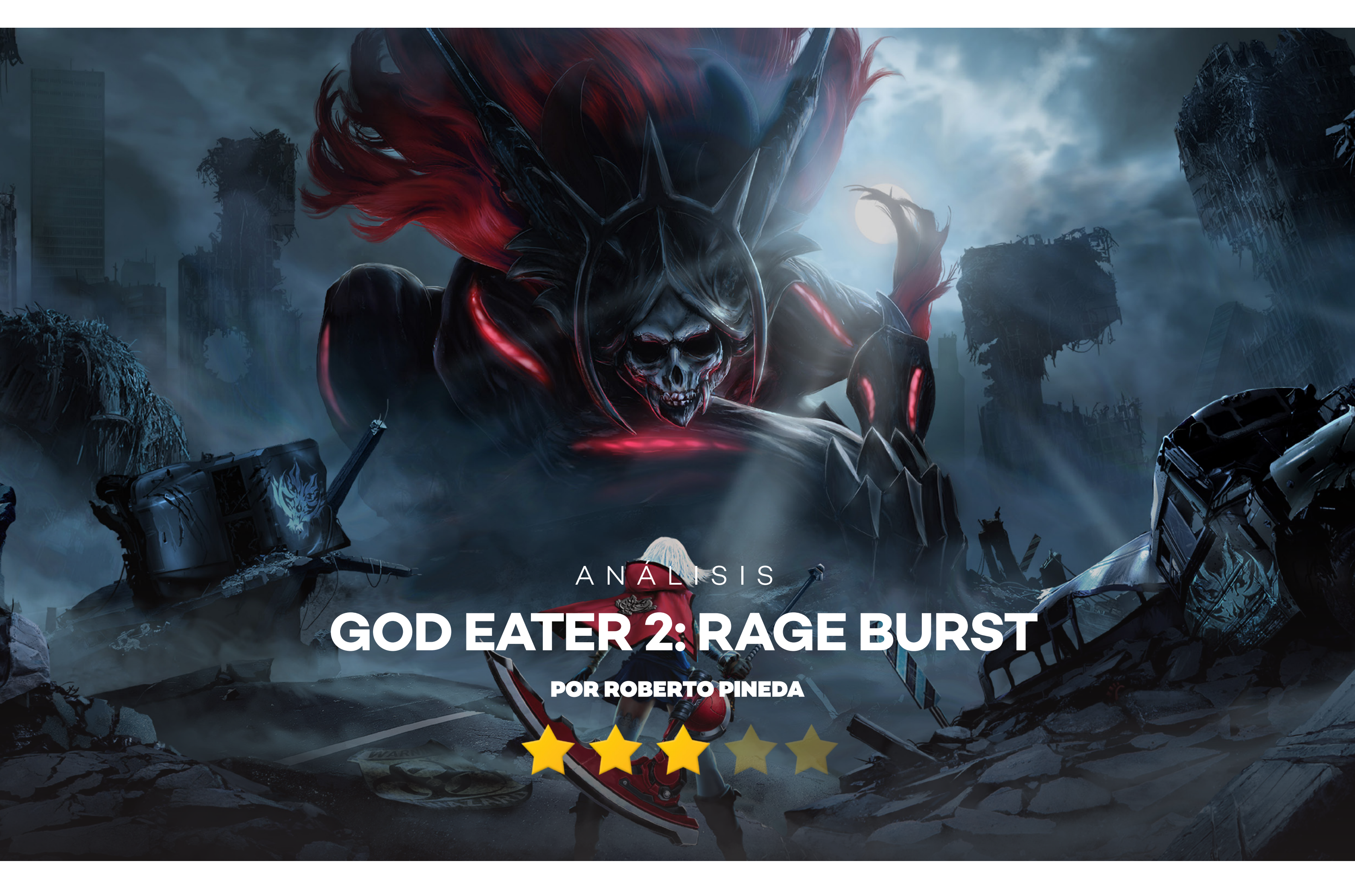
Entender todos estos elementos nos ayudará a ser el verdadero Rey de los Luchadores. Y no será sencillo, ya que al principio **no entenderemos demasiado bien el funcionamiento de todos y cada uno de los parámetros que aparecen en pantalla**. Se podría decir que nuestro primer reto es sentirnos cómodos y hacer nuestro el entorno que nos rodea. Tras esto, podremos comenzar a soltar patadas altas, bajas y puñetazos de todo tipo.

CONCLUSIÓN

The King of Fighters XIV es uno de los títulos revelación de este año en lo que a género de lucha se refiere. El contenido para un jugador **se limita a la primera vez que nos pasemos el modo historia y las pruebas para mejorar nuestra habilidad**, pero nada fuera de eso, dejándole todo, por suerte o por desgracia, al modo online. Con todo, SNK ha conseguido conservar ese toque de nostalgia a pesar de haber dado el salto a las tres dimensiones.

Un nuevo rival ha llegado al *ring* de combate para quedarse, y será mejor que los que más tiempo llevan peleando no se confíen demasiado.

DESARROLLADOR: SNK
LANZAMIENTO: 23/08/2016
PLATAFORMAS: PLAYSTATION 4



Ha pasado más de un lustro del nacimiento de la saga *God Eater,* prácticamente la única alternativa que tienen aquellos jugadores que gusten de la propuesta que nos ofrece *Monster Hunter*. Más de seis años después del lanzamiento del juego original llega ***God Eater 2: Rage Burst*** para invitarnos a librar épicas batallas ante numerosos y terribles enemigos. En realidad, más que cazar, nuestro objetivo es matar a nuestros oponentes: los Aragami. Estas criaturas están formadas por una serie de células que solo conciben una forma de supervivencia: consumir los recursos del planeta.

LA TIERRA SE CAE A PEDAZOS

En un futuro no demasiado lejano, nuestro planeta está sumido en el caos por culpa de los Aragami. **Estas criaturas se mueven bajo las órdenes de un poderoso núcleo y su único objetivo es consumir cualquier elemento que se interponga en su camino: recursos, máquinas e incluso otras formas de vida**. Como no podía ser de otra forma, nosotros seremos los encargados de hacer frente a semejante amenaza puesto que somos *Gods Eaters* (Devoradores de Dioses), un comando formado por guerreros que pertenece a las filas de **Fenrir, la organización que se encarga de mantener a raya a los Aragami.**

La propuesta del juego a cargo de Shift resulta muy similar a lo que nos ofrece *Monster Hunter*, la legendaria saga de Capcom, aunque no por ello podemos decir que *God Eater 2: Rage Burst* no tenga personalidad propia. **Una de las diferencias más significativas entre ambas sagas es que, —en este caso— se nos intenta contar una historia** y, en más de una ocasión, hace que llegue a cobrar un gran protagonismo gracias a las numerosas escenas de vídeo que se suceden durante nuestra aventura. Eso sí, el juego cuenta con tal cantidad de contenido que resulta muy fácil perder el hilo de la historia y hacer que ésta se diluya, perdiendo bastante fuerza.

Pese a que tenemos una historia que seguir y numerosos personajes con los que dialogar, lo cierto es que **el juego no tarda ni cinco minutos en proponernos acción a raudales**. De hecho, es ideal para partidas cortas gracias a la rapidez con la que se suceden las misiones, al menos durante las primeras horas. Generalmente, la rutina a seguir nos invita a ultimar los preparativos en **nuestra base de operaciones, lugar en el que podemos adquirir nuevas piezas de equipo y charlar con nuestros compañeros antes de volver al campo de batalla.** La base es un lugar bastante modesto, pero en el que encontramos lo justo y necesario para mantenernos en forma antes de la próxima cacería.

FÁCIL DE ENTENDER, DIFÍCIL DE DOMINAR

El sistema de combate se mantiene a un buen nivel durante la mayor parte del tiempo gracias a la profundidad que puede alcanzar. Es

fácil completar las misiones iniciales puesto que los enemigos más asequibles pueden ser derrotados como si de un *hack 'n slash* se tratase, pero la cosa se complica en cuanto los Aragami más poderosos —y grandes— entran en escena. **Personalmente, me ha gustado mucho la habilidad que nos permite engullir a nuestros enemigos para mimetizar su habilidad única**, así como la posibilidad de personalizar los proyectiles de nuestro cañón. Ambas mecánicas aportan mucha variedad a los combates, dando lugar a que casi nunca libremos dos batallas iguales.

A la hora de hacer frente a las criaturas más peligrosas debemos tener claro la forma en la que pretendemos enfocar el combate. Nada mejor que echar un vistazo a las máquinas expendedoras de nuestra base por si tienen alguna pieza que nos interese. Tampoco debemos olvidar que en la segunda planta tenemos el laboratorio, lugar en el que podemos mejorar y personalizar nuestro equipo con el objetivo de saltar al campo de batalla con cierta ventaja táctica. Echando cuentas, **las posibilidades que tenemos en cuanto a la personalización de nuestro personaje son prácticamente inabarcables.**

Las misiones se dividen entre diversas categorías, destacando también si pertenecen a la historia principal o no. Lo más inteligente es completarlas en orden, aunque si sois valientes y tenéis un equipo acorde al peligro al que os vais a enfrentar, **podéis probar suerte con alguna más avanzada de la cuenta e intentar derrotar a los Aragami más feroces del lugar.** Solo así lograréis las mejores recompensas. Algo que no me parece demasiado acertado es el hecho de que, por mucho que tengamos un gran equipo, las batallas se tornen demasiado largas frente a este tipo de enemigos, **dando lugar a combates que duran incluso más de media hora de reloj**.

TÉCNICAMENTE TAMBIÉN SE CAE A PEDAZOS

Aunque no hay nadie mejor que uno mismo para valorar la importancia que tiene o debe tener el apartado técnico en la experiencia, lo cierto es que si ponemos todo en una balanza, **el juego es bastante pobre en lo que respecta al apartado visual.** Gráficamente es muy discreto para los tiempos que corren y a eso hay que sumar lo vacíos que están sus escenarios. Todo esto se agrava cuando, **a un aspecto más propio de la generación pasada que de la actual,** se le suman los altibajos técnicos porque, aunque el rendimiento es fluido en líneas generales, a veces sufre rascadas que si bien no son muy frecuentes, sí que pueden llegar a ser bastante molestas. **El doblaje tampoco es que destaque por su nivel**, así como la calidad del sonido, que a veces sufre el tan molesto efecto enlatado, como se suele decir.

¿Te gusta *Monster Hunter*? Esa es la pregunta que haría a cualquier persona que me pidiese recomendación. Si la respuesta es sí, ***God Eater 2: Rage Burst* es una apuesta segura** pese a sus altibajos en el apartado técnico. El sistema de combate es muy sólido y la ambientación resulta bastante interesante. En cambio, si la fórmula que propone la popular saga de Capcom no te llama la atención, el título de Shift no es lo primero que se me viene a la cabeza para alguien que desee hacer sus primeros pinitos en el género.



DESARROLLADOR: SHIFT
LANZAMIENTO: 30/08/2016
PLATAFORMAS: PLAYSTATION 4, PSVITA



El presente 2016 está siendo un año de locos para el célebre productor Keiji Inafune. Tras sus desavenencias con los seguidores de su primer proyecto financiado por la comunidad —*Mighty No. 9*—, **llega el primer título de la batería de lanzamientos que tiene previsto Microsoft en esta última mitad de año**. Si fuisteis un poco observadores, sabréis la variedad de críticas que se ciernen en torno a *ReCore*; tanto desde el público como de otros medios compañeros. Después de informarte, has de sacar tus propias valoraciones, al fin y al cabo nadie posee la verdad absoluta.

Si algo **echo en falta** en los últimos años, son las **buenas aventuras**. Quiero envolverme en travesías épicas mientras doy lo máximo de mi mismo ante los planteamientos jugables. Hoy día esta corriente ha quedado relegada a un plano completamente secundario, dando paso a una interminable lista de *shooters* y remasterizaciones anodinas. Por tanto, *ReCore* llega para intentar devolvernos a aquella época de resplandor, y lo hace con la ambición de un recién llegado. Antes de entrar en materia, es preciso comentar que la versión analizada corresponde a la de Windows 10 —probada también en Xbox One— **gracias a la colaboración con Xbox España**.

PERDIDA EN EDÉN LEJANO

Encarnaremos a Joule, una especie de carroñera que despierta en un planeta completamente desértico, llamado Edén Lejano. Su plan inicial era encontrarse con su padre, pero una serie de cuestiones terminan por arrastrarla a una situación bastante precaria. Durante nuestros primeros pasos gozaremos de la compañía de Mack, **un sabueso mecanizado** que hará las veces de escolta —aunque poco después se nos unirán nuevos compañeros—. Somos los únicos humanos, aparentemente, que quedan en el lugar; teniendo que lidiar con los peligrosos *Núclebots*, robots hostiles liderados por una figura antagonista: Víctor.

La premisa es sin duda interesante, pero una vez nos adentramos en ella apenas alcanzamos a comprender qué está ocurriendo. **La narrativa es pésima**, y cuando se nos proporciona información, esta viene en forma de palabras vacuas y definiciones técnicas no resuelven ninguna de nuestras incógnitas. Con el paso del tiempo, poco a poco se va diluyendo hasta ser un mero hilo conductor. **Lo cierto es que tiene ese «algo» que despierta la curiosidad del jugador,** queriendo escarbar entre sus entresijos argumentales. Sobre todo gracias a los distintos coleccionables que arrojan un poco de luz al mundo que nos rodea.

Una de las facetas más importantes de este tipo de títulos reside en el diseño de niveles. Mientras que **la experiencia de mundo abierto se nos antoja bastante insípida,** es en las mazmorras donde sale a la luz el verdadero potencial del juego. Para entrar, necesitaremos un número determinado de *núcleos prismáticos*, un objeto de

gran valor argumental. En ellas se mezclan las partes de acción, con pequeños puzles y zonas de plataformas. **Estas últimas son las más divertidas**, pues en la mayoría de los casos requieren gran precisión del uso del salto y evasión.

A medida que avancemos, desbloquearemos nuevos compañeros robots. Con ellos, seremos capaces de alcanzar lugares hasta ahora lejos de nuestras posibilidades. ***ReCore* tiene grandes dosis de *backtracking***, pero a su vez la exploración no ofrece una gran recompensa al jugador. Tan solo repercute en nuevas piezas intercambiables para un robot determinado, lo cual no tiene todo el impacto que desearíamos. Es cierto que mejorarlos es clave para el éxito de nuestra misión, pero siguiendo la trama principal conseguiremos aumentar sus estadísticas sin demasiada dificultad.

FEROCES ADVERSARIOS NOS ESPERAN

Joule cuenta con su insuperable fusil automático. Al usar este arma contamos con con cuatro tipos de disparos, divididos en un color cada uno: **rojo, blanco, azul y amarillo**. El primero, por ejemplo, puede llegar a incinerar a los enemigos, mientras que el tercero lanza descargas eléctricas. Esta elección no es casualidad, pues nuestros adversarios también estarán categorizados por colores.

Por tanto, en pleno enfrentamiento, debemos de intercalar los diferentes tipos de disparos dependiendo del color del robot enemigo. Cuando coinciden, repercutirá en una bonificación de daño, mientras que si elegimos el contrario tendremos más oportunidades de otorgar la habilidad especial. **Al avanzar** durante la trama principal sufriremos **los ataques de enemigos con colores complejos, cambiantes o que cuentan con defensas en alguna parte de su cuerpo**. Esta es la faceta más puramente *shooter* que encontraremos en el juego, siguiendo un estilo bastante arcade.

La jugabilidad es sencilla y directa. **Quizá demasiado** en según qué aspectos. El apuntado es automático, es decir, mientras mantengamos pulsado el gatillo la cámara se centrará directamente en el rival, pudiendo alternar entre objetivos sin siquiera soltar el dedo. **La munición es ilimitada**, tan solo existe una barra que irá decreciendo a medida que disparemos muy seguido. Con unos instantes de reposo, se rellenará. Para lidiar con los ataques enemigos, tendremos que hacer uso del salto y evasión; al igual que nuestro compañero robot, el cual podrá atacar a través de nuestra dirección.

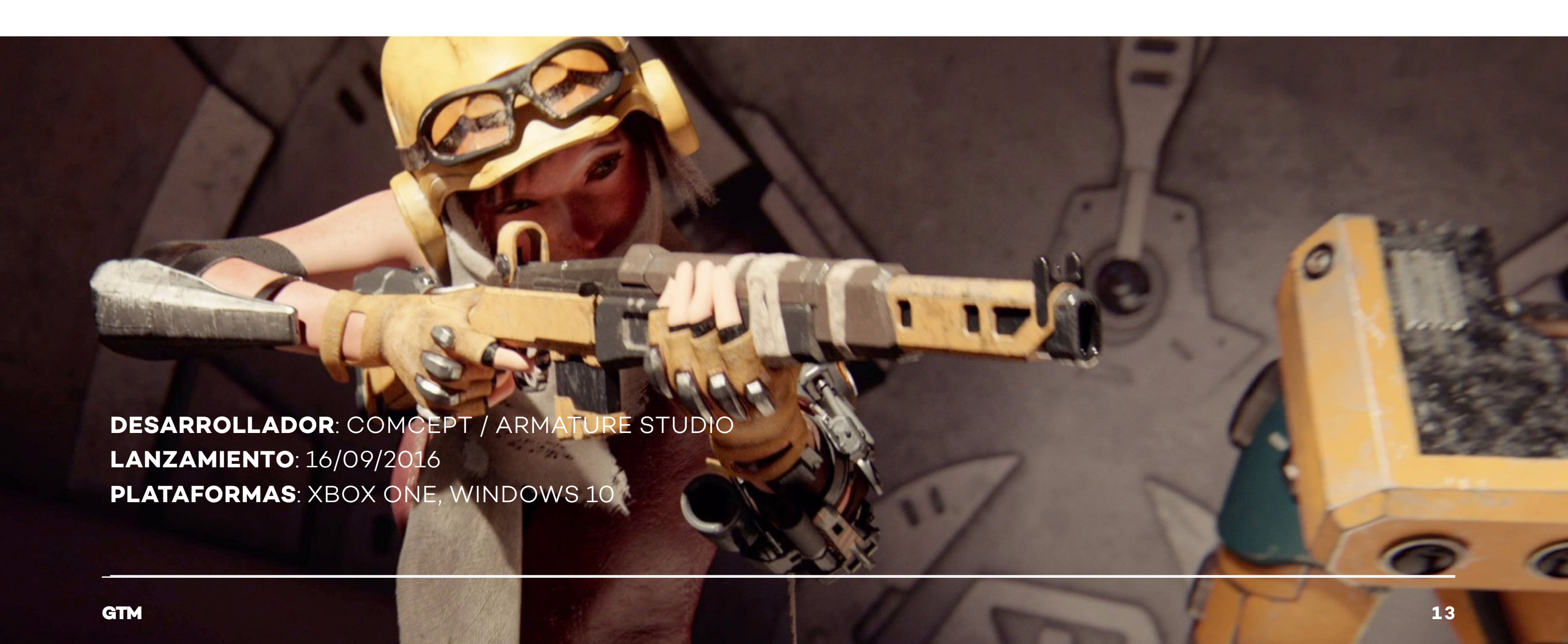
El uso de colores como vía para dar forma a la mecánica principal puede sesgar a parte de la comunidad. Quienes padezcan **daltonismo** sabrán a qué me refiero**,** y es curioso puesto que *ReCore* no incorpora una opción especial para ellos. Por tanto, si sufrís este problema, os aconsejo a que esperéis hasta que la desarrolladora se pronuncie. No viviréis una experiencia óptima en el estado actual del juego.

CONJUNTO IRREGULAR

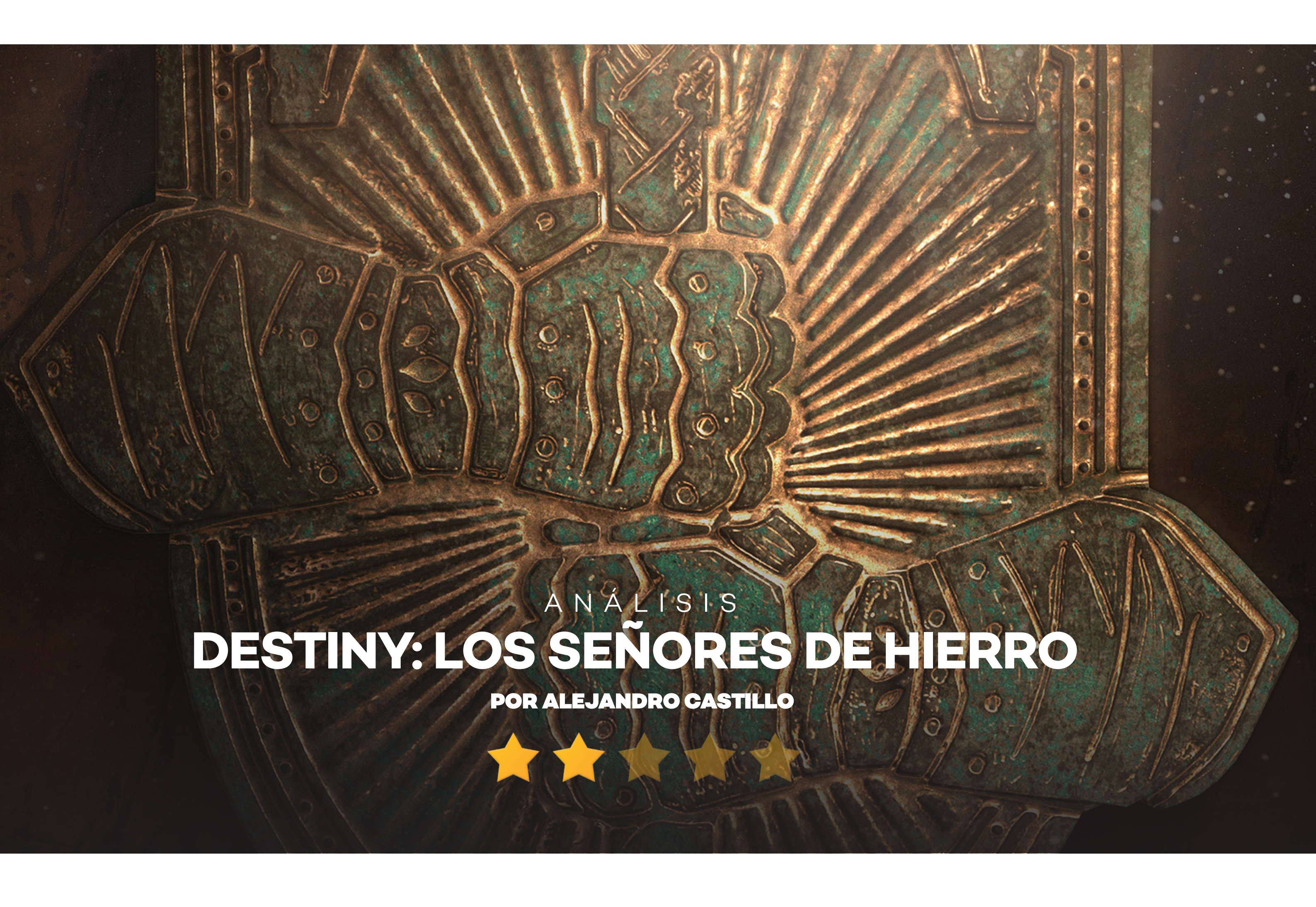
Reconozco que **me he divertido con él**, sobre todo en lo que concierne al combate. Las mazmorras principales son las más largas de la travesía de Joule, pero a su vez las que mezclan de forma irregular todas las mecánicas del juego. Sin embargo, las opcionales son por seguro las mejores, ya que algunas pondrán a prueba nuestra habilidad en algún que otro aspecto. Señalo, en concreto, las carreras contrarreloj, donde nos exigirán absoluta precisión en cada salto.

Pero hay cosas que desentonan, y mucho. **El desarrollo del personaje es nulo;** todo gira en torno a los robots. Un título de estas características debería ofrecer mayor profundidad en el protagonista en sí. Tan solo mejorará nuestra salud —a través de coleccionables— y nuestro fusil, siendo esta última una mejora automática. **Su mayor lastre es sin duda la ejecución.** A los problemas de optimización en Xbox One, han de sumarse los incontables fallos durante la experiencia del usuario, tales como la pérdida de objetivos, caídas ilimitadas por el mapa o lo que es peor: la eliminación de nuestra partida sin previo aviso. Es intolerable que en pleno 2016 nos encontremos con juegos en este estado.

ReCore no es un desastre, pero tampoco un buen juego; simplemente una aventura disfrutable por completo si reconoces sus carencias. Quién sabe lo que puede deparar el futuro, quizá veamos una secuela cuando el equipo tenga el *feedback* completo de sus usuarios. Al fin y al cabo**, es una propiedad intelectual bastante interesante y con potencia**l. Sería una pena que la andadura de Keiji Inafune con este proyecto terminase en este bache.



DESARROLLADOR: COMCEPT / ARMATURE STUDIO
LANZAMIENTO: 16/09/2016
PLATAFORMAS: XBOX ONE, WINDOWS 10



ANÁLISIS

DESTINY: LOS SEÑORES DE HIERRO

POR ALEJANDRO CASTILLO

Un título enfocado única y exclusivamente a las funciones en línea debe recibir apoyo constante por parte de sus creadores, ya sea en forma de nuevo contenido o ajustes que aporten frescura a la base establecida. Con *Destiny*, Bungie **ha sabido moldear un proyecto controvertido** incluso antes de su llegada oficial. El camino hasta estos momentos no ha sido nada fácil, teniendo que recurrir a ayudas externas —como la prestada por Blizzard— para poder revertir la situación.

Tras la llegada de *El Rey de los Poseídos*, el segundo año se convirtió en **una etapa de esplendor** para el juego. Tanto veteranos como recién llegados unieron sus fuerzas para vivir una experiencia *Destiny* que se sentía, por fin, completa. El siguiente paso de la franquicia parecía obvio: una secuela directa. Mientras que la mayor parte del estudio se encuentra con ella, un equipo reducido trabajó en el que a todas luces es **el broche final de *Destiny***. Debido a su labor, recibimos con los brazos abiertos a *Los Señores de Hierro*.

UNIDOS POR EL VIAJERO

El título de la expansión no es casualidad. **Los Señores de Hierro antaño fueron unos nobles guardianes** iluminados por la gracia del Viajero. Se decía que eran inmortales, pues siempre salían victoriosos tras luchar ferozmente contra las fuerzas de la oscuridad. La humanidad les debía su protección, pero muchos ni siquiera conocían de su existencia… Sin embargo, **su legado está enterrado en los anales de la historia**. Tras los eventos originales de *Destiny*, ahondamos en la trama de este grupo de guerreros a través de su único superviviente: **Lord Saladino.**

El mal nunca descansa. Tras recibir **preocupantes informes acerca del resurgir de una antigua fuerza**, Saladino abandona temporalmente su labor en el estandarte de hierro para destapar qué está ocurriendo en la Tierra. El derrumbe de parte de la muralla del Cosmódromo ha revelado el hogar de una estirpe de Caídos —pertenecientes a la Casa de los Demonios— potenciados por SIVA, una tecnología descubierta por los mismos Señores de Hierro y motivo por el cual se extinguieron. Con esta situación como punto de partida, nuestra misión será hipotéticamente sencilla: **embarcarnos junto a Lord Saladino** a través de las Tierras Pestíferas en un último y titánico intento por sofocar el origen de la SIVA.

El estudio ha enfocado su maquinaria publicitaria en torno al conocimiento del trasfondo que da pie a los hechos acontecidos en *Destiny*. Pese a lo desaprovechado que se antoja el argumento en el título original, **el universo es bastante rico;** a poco que escarbes en el Grimorio, encontrarás diversas tramas de especial interés. Parecía que Los Señores de Hierro llegaban con confianza en este terreno… pero nada más **lejos de la realidad.**

Lo que nos hemos encontrado **difiere de lo prometido**: una **aventura principal de hora y media de duración en el que apenas conocemos datos novedosos**, ni siquiera sirve para aclarar nuestras dudas. Parece, más bien, una experiencia independiente que conecta lo justo para no desmarcarse por completo. Todos los diálogos caben en una cara de cualquier servilleta que encontrareis en el bar.

NUEVOS ENEMIGOS, VIEJOS AMIGOS

La decepción no queda ahí. **Sus misiones tienen un diseño bastante pobre,** y la escasa duración de ellas las convierten en un mero trámite carente de cualquier interés. De hecho, se **reutilizan** —de nuevo— **jefes con las mismas mecánicas que en el juego original.** Lamentablemente tendremos que enfrentarnos a caminantes y a Sepiks Prime; su sombra sigue proyectando sobre la ciudad, pese a las veces que le hemos abatido.

No contaremos con mayores niveles con los que escalar a nuestros guardianes. El límite de luz, sin embargo, ha sido aumentado hasta 385, por lo que para ser más poderosos sigue influyendo el factor suerte. **Las listas de asalto se han actualizado** para ofrecer nuevas opciones de juego. Al matar a un Jefe en «*Crisis de Siva*» u Ocaso, obtendremos las llamadas «*llaves maestras*», las cuales sirven para abrir los cofres de recompensa al final de cada asalto de alto nivel.

Los nuevos enemigos, denominados **Simbiontes**, se postulan como **la mayor novedad positiva** que podemos encontrar en la expansión. Pese a que no dejan de ser unos Caidos vitaminados, las mejoras incorporadas por la SIVA les permiten realizar nuevos movimientos y ataques que nos empujarán a tratarlos con respeto. Se dividen por la misma escala de rango, pero con mejoras: los espadachines son mucho más letales y rápidos que sus hermanos de facción, que no dudarán en arremeter literalmente contra nuestro guardián con el único objetivo de asestarnos la puñalada final.

Las tropas normales cuentan con **nuevas granadas de mayor alcance** y fusiles automáticos que lanzan orbes explosivos similares a las torretas pesadas que utiliza la Colmena. Es en los Capitanes donde mayor diversión encontraremos. Al realizar un teletransporte, estos **intentan engañarnos con movimientos erráticos** durante la transición, por lo que pueden ir en cualquier dirección: combatirles cuerpo a cuerpo es bastante arriesgado.

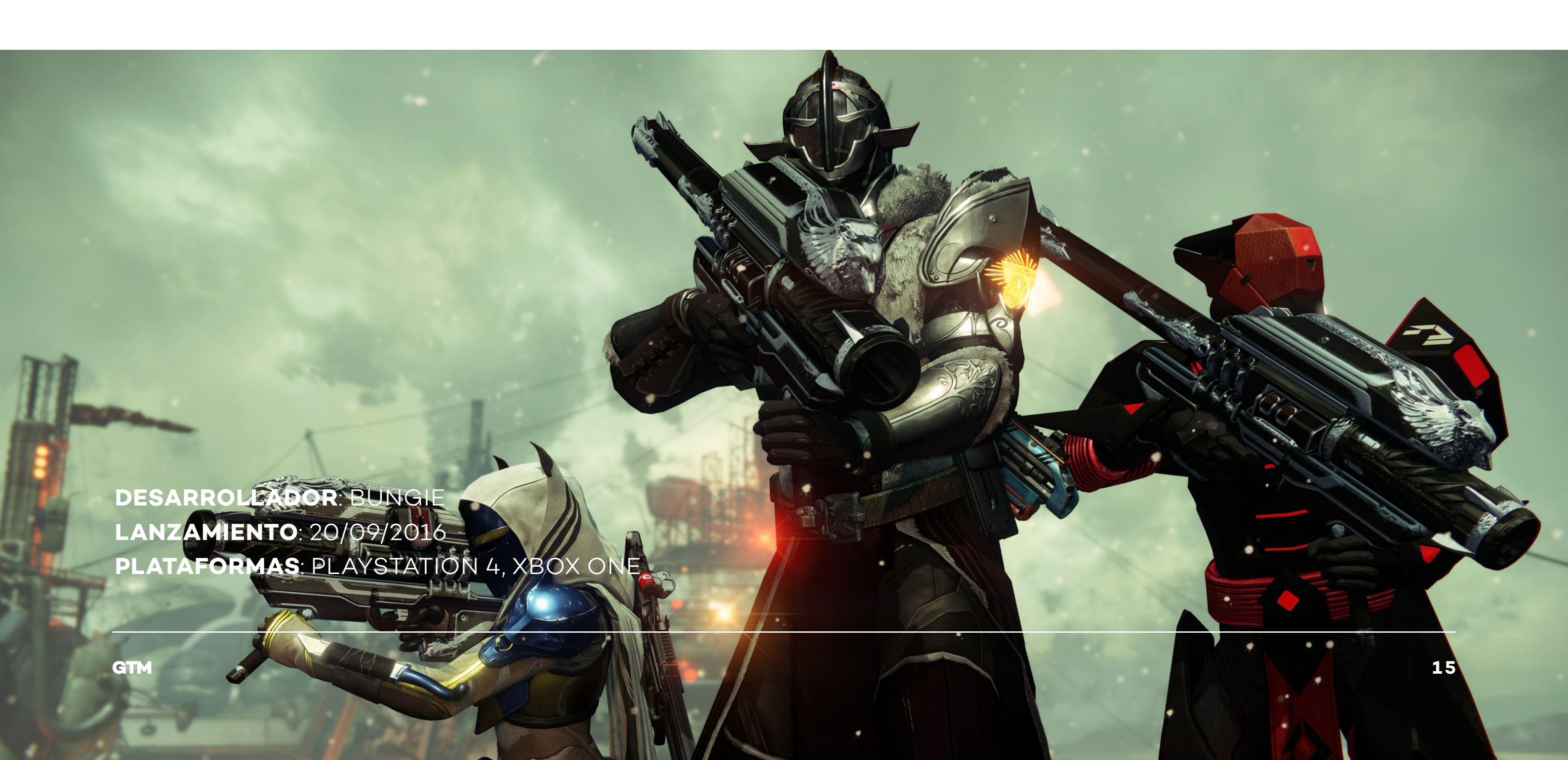
Como curiosidad, tendremos acceso a una **nueva área social**: en concreto la guarida de Los Señores de Hierro. Poco hay que hacer allí, realmente. Además de una criptarca, Lord Saladino y su ayudante estarán presentes como pequeños mercaderes. No es una novedad de peso, de hecho más allá de la ambientación, no destaca en absoluto. Quizá **hubiera estado bien enfocar los recursos en mejorar y ampliar las aventuras**; tanto principales como secundarias.

LEJOS DE SER UNA REVOLUCIÓN

Recuerdo la llegada de *El Rey de los Poseídos* como un momento de absoluta locura. Los cambios que introdujo afectaron muy positivamente a la formula, y junto a la nueva zona —plagada de secretos— y misiones, nos absorbió por completo. Pero *Los Señores de Hierro* **no alcanza dichas cotas de calidad**. Las Tierras Pestíferas es un lugar bastante más amplio que el crucero de la Colmena, pero a la vez vacío. Ni siquiera propone alguna que otra mecánica diferente, todas las misiones son muy pero que muy planas.

No puedo esconder **mi decepción** ante el contenido. Quienes quieran alargar un poco más la experiencia *Destiny*, verán la expansión con buenos ojos. Todo lo que propone es familiar; **la falta de novedad es alarmante**. Quienes vean el título desde lejos, apenas encontrarán una razón de peso por la que invertir su tiempo de juego en él.

Ahora bien, Bungie, **¿donde están tus promesas?** ¿Junto a todo el contenido descartado de *Destiny*? Está comprobado que no se puede estirar más de donde no hay. Una secuela es la única manera de devolver la ilusión a la totalidad de tu comunidad, asumiendo los errores desde el principio y construyendo una experiencia satisfactoria desde la base.



DESARROLLADOR: BUNGIE
LANZAMIENTO: 20/09/2016
PLATAFORMAS: PLAYSTATION 4, XBOX ONE

trincheras del MIEDO

POR ALEJANDRO CASTILLO

El ser humano ha demostrado a lo largo de la historia ser una especie capaz de superar cualquier obstáculo, incluso si para ello ha de encumbrarse por encima de sus semejantes. Conflictos armados de toda índole ocupan páginas en el gran libro de la Historia del planeta Tierra. Desde los albores de nuestra civilización, la guerra ha pasado por distintas fases; con el desarrollo tecnológico se utilizan técnicas más avanzadas: de los palos y piedras de nuestros antepasados hasta la tecnología punta que abunda hoy día, pasando por filos y arsenales rudimentarios. Sin embargo, **a comienzos del siglo XX la humanidad presenció el inicio de una nueva era...** La Gran Guerra inundó de tristeza los corazones de medio mundo.

Tras un periodo de convulsión entre naciones, **la situación estalló cuando un 28 de junio de 1914** se materializaron los peores presagios. **El archiduque del imperio astrohúngaro** Francisco Fernando de Austria **y su esposa**, Sofía Chotek, **fueron vilmente asesinados por un joven serbio** afiliado a un grupo nacionalista que apoyaba la unificación entre Bosnia y Serbia. Con este evento se inició la Primera Guerra Mundial, o como también se la conoce, **Gran Guerra**. Conflicto que siempre ha vivido a la sombra de su secuela, quedando relegada a un segundo plano. Es algo que ciertamente es injusto, pues **fueron los cimientos de lo que sufriríamos tan solo veintiún años después.**

—

De ella surgieron los primeros carros de combate; el uso de agentes químicos como arsenal armamentístico y germen de la primera guerra biológica. A su vez, la más que notoria presencia de vehículos por tierra, mar y aire, le restaba todo protagonismo a las tropas de infantería de a pie. También comenzaron a estandarizarse los primeros modelos de fusiles automáticos, los cuales dieron pie al futuro arsenal de los ejércitos, entre los que se encontraban los subfusiles, que eran los modelos más compactos. **Estos son algunos de los avances en la ciencia militar** que ocurrieron durante la Gran Guerra, aunque existen más que afectaron también a la vida de la ciudadanía, como la telegrafía sin hilos, precursor de la radiofonía.

Muchas personas poco aficionadas a ahondar en el pasado no conocen apenas detalles sobre este conflicto. La guerra de trincheras es la idea que se ha extendido entre la población y, pese a que en parte es cierto, **tan solo es una minucia de lo que ocurrió.** En ella tuvieron lugar varias de las batallas más cruentas que se recuerdan durante el siglo pasado, entre las que se encuentra la de Verdún (febrero-diciembre de 1916), donde el ejercito francés defendió a toda costa su territorio frente a las fuerzas alemanas. **Fallecieron alrededor de un millón de soldados** entre los dos bandos.



"De la Gran Guerra surgieron los primeros carros de combate; el uso de agentes químicos como arsenal armamentístico y germen de la primera guerra biológica."

Como curiosidad, **un joven e inexperto Adolf Hitler participó siendo un soldado más entre las filas del imperio alemán.** Poco a poco consiguió escalar hasta convertirse en cabo, aunque no se recuerda que destacara entre los demás. De hecho, **fue herido dos veces** durante su estancia en el conflicto: en 1916 y 1918. Esta última fue la que le mandó de vuelta a casa, pues sufrió un ataque británico de gas mostaza cerca del pueblo de Ypres, el cual le dejó sin visión durante un tiempo. Quién sabe lo que viviría allí.

"Hitler participó en la Primera Guerra Mundial como un simple soldado raso que fue herido en dos ocasiones"

Dicho desconocimiento ha podido ser una de las causas por las que algunos no han entendido muy bien la razón del siguiente punto. La nueva entrega de la franquicia más exitosa de DICE, *Battlefield*, era uno de los anuncios más esperados durante el presente año. Lo que no conocíamos es que los suecos elegirían un contexto muy poco tratado en la escena triple A: la Primera Guerra Mundial. ***Battlefield 1* por fin se encontraba ante nosotros,** con un guiño dirigido a los seguidores más cercanos a la saga. Como muchos sabréis, la obra del estudio ha mantenido una parte troncal numerada, mientras que otra aumentaba de tamaño a base de *spin-offs* con temáticas de todo tipo. Pese a que el título original, *Battlefield 1942*, permanece ahí, no existe realmente un primer juego con numeración oficial... hasta este.



Adolf Hitler como soldado

La búsqueda de un época más precaria no es casualidad. **La compañía no ha visitado un conflicto del pasado siglo desde el 2009**, con el lanzamiento de *Battlefield 1943* (sin contar, por supuesto, la expansión *Vietnam* de *Bad Company 2*). En los últimos años se han centrado en la guerra moderna, desde que empezó la utilización de su motor gráfico Frostbite. Con él, vieron la luz juegos bastante queridos por sus seguidores, como la subsaga *Bad Company*, en especial su segunda parte y en menor medida la tercera entrega numerada, la cual era el primer paso de relevancia en la pasada generación de consolas.

***Battlefield 3* fue muy criticado en su época** por el retroceso en algunas mecánicas de juego, como el enfoque en la destrucción de su diseño de niveles. El recuerdo de *Bad Company 2* era bastante notable y, pese a que en ordenador era una de las mejores experiencias del momento, los usuarios de consola no quedaron del todo encantados con la versión final. Por ello, dos años después recibiríamos *Battlefield 4* con intenciones bastante claras: pulir la base de su antecesor siguiendo una línea de pocos riesgos ante la novedad. Más de lo mismo, dirían algunos, pero lo cierto es que la experiencia fue desigual. Los constantes problemas lastrados por la presente generación de consolas acabaron por desgastar el buen nombre de la propiedad intelectual.

Afortunadamente, la compañía cogió el toro por los cuernos junto a sus compañeros en Los Ángeles y se atrevió a mejorar la experiencia desde los cimientos, empezando con unas de las facetas que mayor controversia causaba desde entregas anteriores: el código en línea. **Las vivencias del estudio en esta década les han servido para mejorar** en sus labores de desarrollo, sin ir muy lejos en el tiempo ahí tenemos el ejemplo de *Star Wars Battlefront*. Tendrá mil defectos y apartados a mejorar, pero el núcleo jugable es sólido como el acero *valyrio*. Es de agradecer la estabilidad aportada.

Profundizar en las raíces de la guerra moderna no lastrará en absoluto ningún aspecto de los cimientos que caracterizan la formula *Battlefield*. **Desde la compañía siempre han aludido al sentimiento *all-out war*** a la hora de enfocar cada nueva entrega. Es decir, darle al jugador las herramientas para que desempeñe un rol en el combate a una escala mayor que la media por tierra, mar y aire. Esta mezcla ha hecho que, durante su estancia en el mercado, haya podido conseguir poco a poco más público si cabe, y la Primera Guerra Mundial es el escenario perfecto para aportar esa frescura tan deseada en estos momentos.

Antes de entrar en materia he de aclarar que **nuestras vivencias**, además de por otras cuestiones, **se basan en las anteriores pruebas multijugador que tuvimos la ocasión de jugar**, por lo que pueden cambiar algunas facetas en la versión final. Desde el primer momento en el que entramos en acción hay que cambiar el chip radicalmente. La ausencia del protagonismo de las armas automáticas requiere una movilidad distinta en el campo de batalla. Quienes toman el mando son los fusiles, los cuales alcanzan una mayor extensión de terreno, pero por contra son menos letales en encuentros cercanos.

Las clases han sufrido una pequeña remodelación de habilidades. Los médicos toman el mando de un rol propio, alejado de los asaltos; serán capaces de curar, reanimar e incluso reparar vehículos si disponemos del accesorio adecuado. Ya no existe una clase de ingeniero como tal, aunque lo más parecido recae en la de Asalto. Esta infantería está enfocada en la neutralización de vehículos blindados, pues cuentan con un cubo de granadas con gran alcance y poder destructivo. Cómo no, vienen acompañados de la ya famosa bomba de demolición, la cual es detonada cuando queramos una vez la despleguemos.

Sin embargo, hemos de admitir que **la clase de apoyo ha visto**



« Los "artworks" e imágenes del juego aventuran algo más que una guerra de trincheras

reducida su efectividad. En la actualidad realiza precisamente la función que le da nombre, pero no es muy útil más allá de repartir munición entre el equipo. Sus armas sirven para persuadir a las patrullas rivales, creando fuego de supresión alrededor de su localización, pero desde luego este cambio de habilidades le ha sentado bastante mal. Reducir su utilidad a la munición hace que apenas se vean por los campos de batalla. Aunque la última que nos queda por tratar, los exploradores, siguen tan prácticos como siempre. Su gama de armamento a larga distancia los convierte en un rol letal, aunque no interviene tanto en la acción dada su naturaleza. Cuentan con una munición especial contra blindados, aunque únicamente son un par de balas diferentes al calibre normal.

Aunque **no hay que despreciar en absoluto las nuevas clases introducidas**, tanto las que afectan a los vehículos como las élites, cuya presencia es limitada a su recolección por el mapa. Si entramos desde el menú de reaparición en un vehículo, llevaremos una clase independiente de las cuatro principales. Sin ir más lejos: si me monto en un caballo gozaré de las ventajas de la clase Caballería, al igual que si me monto en un biplano, donde seré un piloto. Tal como comenté, por el mapa podemos encontrar diferentes clases especiales, que van desde un equipo lanzallamas, pasando por un artillero que se protege con una **armadura medieval** o un operador ataviado con el armamento más puntero contra vehículos mecanizados. Esto es un avance respecto a los famosos *pick-ups* que pudimos ver en *Battlefield 4*, aunque en aquella ocasión tan solo eran armas completamente anodinas.

Más allá de los cambios en los roles y en la mentalidad de los soldados, **el juego se compone de pequeños ajustes que hacen la experiencia bastante más satisfactoria** que sus anteriores compañeros de armas. La base jugable sigue siendo la misma que pudimos disfrutar en la tercera entrega de la rama troncal, pero mejor resuelta. Por ejemplo: al entrar en los vehículos tendremos que soportar una pequeña animación de transición, lo cual nos dejará a merced del enemigo si estamos en una situación peligrosa. O el comportamiento balístico, el cual varía dependiendo de nuestra posición, movimiento y apuntado. De hecho, han sido las armas de francotirador las que más se ven afectadas por estos cambios, requiriendo un mayor dominio de cada una de ellas.

La aviación dejará de estar en un plano únicamente individual. Algunos de los modelos que podremos manejar (varían por el momento en tres distintos) cuentan con torretas montadas en la cola, en la parte frontal junto a la hélice o en ambos sitios, que servirán para que nuestros camaradas reaparezcan. Algo que me ha causado impresión ha sido que **parte de los vehículos** (algunos tanques y biplanos) **cuentan con la posibilidad de reparar sus daños sin necesidad de que un soldado eche una mano desde el exterior.** Simplemente manteniendo pulsado un botón iniciaremos el proceso, aunque no podremos realizar ninguna acción extra en el transcurso de la reparación.

Cómo no, era imposible cerrar este reportaje sin mencionar una de las facetas más queridas por los seguidores de la saga: la destrucción. La decepción fue generalizada en los dos últimos títulos, aunque parece que *Battlefield 1* está dispuesto a quitarse esa espina. **Las edificaciones sufren una deformación más natural**, además de contar con más puntos de apertura. Lo mismo ocurre con el terreno, y he de confesar que un agujero en el suelo me ha sido de ayuda. Una trinchera más, pero por obra del jugador. Sin duda ha sido uno de los aspectos más mejorados.

Las sensaciones desde luego son **más que positivas** en lo que respecta al ámbito multijugador. Tan solo nos queda conocer qué es lo que el equipo sueco nos tienen preparado en el modo historia, que parece tener un mayor peso que de costumbre. **Volver a un contexto del pasado siglo ha sido una de las mejores elecciones de la compañía.** Un acierto que sin duda podrá hacer que aquellos desilusionados por la saga vuelvan a sentir destellos de aquellos maravillosos *1942*, *1943*, *Vietnam* o *2142*. En la mano de DICE está en seguir esta buena senda.

Coge tu petate y una máscara de recambio. **La trinchera nos llama.**

CRUZANDO LA FRONTERA

TITANFALL

POR ALEJANDRO CASTILLO

Hoy día es difícil ofrecer al público una experiencia completamente innovadora. La ingente cantidad de ideas elaboradas a través de las generaciones son prueba de ello. **Elaborar una propuesta fresca se antoja una tarea ardua,** pero, a la par, satisfactoria si el resultado final acompaña. Esta corriente no para de crecer en según qué géneros, entre los que se encuentran los *shooters* en primera persona. Para bien o para mal, *Call of Duty* sigue siendo quién los gobierna, sobre todo en lo que a números se refiere. Derrocarle es el sueño de muchos, pero pocos consiguen siquiera arañar su trono.

Para conseguir tamaña empresa, ¿no es más sencillo combatir en su propio terreno? Eso es lo que pensaron en Respawn Entertainment, una compañía formada casi en su mayoría por ex-empleados de Infinity Ward; fundada durante el 2010. **Sus raíces hablan por sí solas**: está claro que su primer proyecto lejos de las ataduras de Activision consistiría, precisamente, en dar su particular giro de tuerca a la fórmula que ellos mismos crearon. Junto a la colaboración con Electronic Arts, la fábrica comienza su producción.

Cuatro años después nacería ***Titanfall,*** que fue una de las bazas exclusivas del catálogo de Xbox One durante sus primeros coletazos —pese a que su lanzamiento fue simultaneo en PC—. En él, **la compañía nos proponía introducirnos en**



una suerte de combates multijugador a través de escenarios establecidos en un futuro distópico. Sin embargo, lo que más resalta a la vista es **la figura del titán**; unos gigantescos mechas que se convierten en el centro de la propuesta jugable. Pueden ser controlados por sí mismos gracias a la inteligencia artificial que incorporan o a través de las hábiles manos de un piloto.

Con la simpleza jugable por bandera, *Titanfall* gozó de buenas críticas durante sus primeros meses. Pero, como es habitual en una nueva propiedad intelectual, el campo de mejora es bastante extenso, y **con el paso de los meses la semilla de la novedad comenzó a marchitarse**. No por la propuesta en sí, sino por el escaso contenido del juego y la más que alarmante superficial curva de recompensa. Al final, no sentías progreso alguno, por lo que tu estancia en él dependía de cuánto querías permanecer en su conflicto; no te instaba en absoluto a ello. Con la experiencia del pasado, **es hora de que Respawn Entertainment consiga su redención**, aunque esta vez la batalla tendrá lugar en diferentes plataformas.

Una vez recopilado todo el *feedback* proporcionado por la comunidad, la compañía se puso manos a la obra con el fin de hacer de su secuela una experiencia más completa. Lo cierto es que **el desarrollo de *Titanfall 2* se ha llevado a cabo desde el secretismo más absoluto**. Recordemos que supimos de su existencia durante el pasado mes de abril, con un *teaser* tráiler de apenas cincuenta segundos. En él, un llamamiento para que permaneciéramos atentos al E3 2016… y así fue. Una vez presenciada las primeras pinceladas, sentimos que la visión por parte del estudio era más global. **Más titanes, más posibilidades de juego, mayor armamento, etc**. En un primer momento parece correcto, pero una vez a los mandos las sensaciones cambian por completo.

He de confesar que soy un gran seguidor de la joven marca. Mi recuerdo de la primera entrega es más que bueno, aunque es cierto que lo disfruté en dos etapas distintas: por una parte, durante su lanzamiento, en donde me ocurrió lo mismo que he citado con anterioridad; y un año después con todos los contenidos descargables en mi haber. Por mi experiencia con el título original, **me han decepcionado algunas decisiones** que el estudio ha tomado en relación a las novedades jugables de la secuela. Dejando a un lado la campaña para un jugador, por supuesto, lo cual es beneficioso para la vida útil del título. Por fin no serán meras misiones multijugador.

Empezando por el control, el primero se caracterizaba por la inmediatez de nuestras acciones: saltos secos y deslizamientos que funcionaban a la perfección. Pero en la secuela, al saltar parece que flotamos. Cuesta bastante entrar siquiera a través de una ventana en momentos de apuro. **Parece que se le ha querido dotar de realismo, cuando el juego no lo necesita para nada**. Mi queja puede dar lugar a malentendidos, pero el control es el cimiento de la estructura jugable. Si está construida sobre barro, todo el edificio se derrumbará tarde o temprano. También se han eliminado —por el momento— la rueda de espera del Titán, o el modo desgaste. Este último ha sido sustituido por *Bounty Hunter*, donde los jugadores deben llevar el dinero obtenido por cada asesinato enemigo al botín del equipo. Una versión parecida a lo que pudimos ver en *Battlefield: Hardline*.

¿No sería más sencillo seguir una línea conservadora? **La renovación no tiene por qué ir ligada a la modificación de aspectos jugables**; simplemente debes hacer más grande una base que ya de por sí era explosiva. Que se lo digan a *Deus Ex: Mankind Divided*, un título que supera a su antecesor jugando en su mismo terreno. Quizá la llegada a PlayStation 4 haya sido el detonante para esta cuestión, pero espero que Respawn Entertainment mantenga una postura sensata. No debe entrar en conflicto con su comunidad, pues es ella quien espera un producto conocido, pero con novedades de peso.

Un bache en esta secuela podría mandar al hoyo la que para mi es una de las nuevas propiedades intelectuales más interesantes que podemos encontrar en la presente generación. Sería una auténtica lástima, pues pocos títulos han sabido mezclar tan bien la acción en primera persona con el uso de mechas. Aunque en parte **confío en el buen hacer de la compañía**. Fueron ellos quienes dieron al primer título una segunda juventud. Todo gracias a los avisos de los jugadores.

Por tanto, tan sólo queda esperar a la salida del juego, pues conoceremos cómo se desplegará, de nuevo, nuestro titán.

UN ARGUMENTO ESCRITO CON SANGRE

GEARS OF WAR 4

POR JUAN TEJERINA

El retorno de los buques insignia de la pasada generación siempre es **motivo de alegría**, especialmente en una nueva familia de consolas que aún no ha querido explotar su catálogo; pero sí anunciar nuevas y mejoradas versiones de *hardware*. Por parte de Sony, este año hemos presenciado el regreso de Nathan Drake. Ahora, a escasos días de su lanzamiento, le toca a Microsoft rescatar aquel universo de violencia desmedida que en su día nos encandiló a todos en Xbox 360.

Parece mentira que hayan pasado **cinco años** desde que Epic Games diese por concluida su participación en la saga con el lanzamiento de la tercera entrega de la franquicia. Sin embargo, estoy seguro de que muchos recorda-

réis —como si fuese ayer— aquella **maravillosa melodía** que nos hablaba de un "mundo loco" *[Mad World]* mientras en pantalla tenía lugar una acción frenética, desmedida y sangrienta. Aquella **inquietante disonancia** entre música e imágenes que nos presentaba —por vez primera— el primer *Gears of War*. Un anuncio brillante. Por aquel entonces seguramente no le conocías, pero el autor de la canción era Gary Jules.

A diferencia del veterano aventurero de Sony, la franquicia de Microsoft tendrá una serie de **cambios sustanciales** de raíz. En primer lugar, estará desarrollado por The Coalition, que toma el relevo de **Epic Games.** Es importante saber que **The Coalition se llamaba Black Tusk Studios**, y están afincados en Vancouver (Canadá). Cuando Microsoft tomó la decisión de dejarles el papelón de encargarse de *Gears of War*, lo primero que hicieron fue contratar a Rod Ferguson —productor ejecutivo de las tres primeras entregas— con el objetivo de que **supervisase el desarrollo** del juego. Asimismo, decidieron rebautizarse como The Coalition en referencia al papel que tendrán de cara a *Gears of War*, pues **es una alusión a los COG** (Coalition of Ordered Governments).

Con un nuevo estudio, llega también una nueva generación de protagonistas. En este caso, el juego estará protagonizado por un joven llamado **James Dominic *"JD"***, el hijo de **Marcus Fénix**. Junto a él, nos acompañarán **Delmont *"Del"* Walker** y **Kait Díaz**, una fémina cuyo apellido nos indica una posible ascendencia latina.

El objetivo de The Coalition con *Gears of War 4* es claro y también ambicioso. Por un lado, quieren mantener —e incluso mejorar— el **apartado multijugador** que tantas horas de diversión proporcionó a los jugadores en su día. Para ello, se añadirán detalles como el *"combate con cuchillos"*. Habrá también **nuevas armas** y por supuesto **nuevas ejecuciones**. Se sabe que habrá cargas con el hombro para desestabilizar a los enemigos, sacarles de su cobertura y darle un toquecito extra. Además, se le han añadido **cuatro estados climatológicos** que pueden llegar a afectar al sistema de combate y uso de armas. En el aspecto del juego, como tal, el objetivo es claro: **no romper lo que funciona y añadirle nuevos elementos.**

Sin embargo, la parte que da pie a este artículo es quizás la más peliaguda del título: **quieren darle peso argumental.**

Ninguno de los tres *Gears of War* destacaba precisamente por su argumento. Quien suscribe estas letras es un jugador que valora muy positivamente los esfuerzos argumentales de los videojuegos. Si topo con un título que me invita a descubrir un argumento interesante, es posible que me enfrasque en él a pesar de que las mecánicas pueden fallar. Suelo darle **mucha importancia** a este apartado, y olvidarme de él solo ocurre cuando la propuesta es tan divertida a nivel jugable que el argumento sea totalmente innecesario. Esto ocurrió con la trilogía original. El absurdo argumento acabó importando muy poco en mis sesiones de juego, donde la propuesta era clara: **violencia gratuita, súper machos con la musculatura de un caballo, motosierras, enemigos muy feos y sangre por todas partes**. Y encima, con una jugabilidad ajustada al milímetro. Una maravilla.

Y ahora sabemos que The Coalition se ha propuesto trabajar precisamente en aquello que peor llevaba el juego: **el guión**. Un argumento que muchos diríamos que pretendía ser así de insulso. Un guión que prácticamente **no se tomaba en serio a sí mismo**, y pretendía exagerar al protagonista, la situación y el contexto para poder justificar esas sobredosis de violencia a las que nos exponía constantemente. Todo era exagerado: los personajes, la violencia, la situación y el propio argumento.

Sin embargo, el juego tuvo más éxito del esperado y a la primera entrega le siguieron dos que **pretendían ofrecer algo un poquito más serio**. La musculatura de los protagonistas se fue deshinchando paulatinamente y sus trasfondos personales fueron adquiriendo relevancia. Destaca, posiblemente, **la historia de Dom**, el inseparable amigo de Marcus. Sin embargo, a pesar de los esfuerzos de Epic Games por darle profundidad al argumento, lo único que consiguieron fue **una trama con muchos altibajos** que nunca llegó a convencer. Pero los jugadores se lo perdonaron, porque después del primer título nadie le pedía a la saga un argumento con sentido, que no consentido.

UN RETO POR PARTIDA DOBLE

Sabemos que el juego tendrá lugar unos **veinticinco años después** de que Marcus Fénix tuviese éxito en su última misión. Consiguió detonar una explosión que se llevó por delante a los temibles Locust y tambén a los Lambent, devolviendo la paz al planeta Sera. Sin embargo —y aquí empieza la trama de *Gears of War 4*— el estallido tuvo **una serie de consecuencias muy negativas** para la humanidad. En primer lugar, se perdió el uso de todo combustible fósil, obligando a la humanidad a apañárselas para sobrevivir sin ellos. A su vez, la energía desatada **provocó el advenimiento de brutales tormentas de viento por todo el planeta**. La propia COG estimó que tan sólo unos pocos cientos de humanos quedaban vivos. Y así, poco a poco, todo fue conduciendo a una situación que ya hemos vivido en cientos de juegos, películas y cómics: **la humanidad quedó recluida tras unos muros**, aislada de su propio mundo por orden de su propio gobierno.

Como no podía ser de otra manea, algunos grupos de humanos no se mostraron muy conformes con esta decisión y terminaron por agruparse como fuerzas independientes. Así surgen los **Outsiders**

("Del Exterior"), que viven fuera de toda jurisdicción y se organizan para asaltar el territorio de los COG y hacerse con sus recursos.

Hasta aquí podríamos pensar que **ya lo hemos visto todo**, sin embargo el juego dispondrá las fichas de una manera *"diferente"* pero que **no llega a sorprender del todo**, pues también lo hemos visto en más ocasiones. En esta ocasión, nuestro protagonista JD *(James Dominic Fénix)*, **comenzará la aventura desertando de los COG** y buscando asilo en una aldea "Outsider" junto a su inseparable Dom particular (En este caso, Del). En una misión desconocida, **ha ocurrido algo terrible que les ha forzado a desertar**. Para ganarse la confianza del poblado, deciden revelar los planes de los COG: pretenden atacar el poblado como respuesta a una de sus "incursiones". Y gracias a esta información, la líder de la aldea —Reyna Díaz— les permite integrarse.

Y así, con **un planteamiento que hace honor a la rebeldía de Marcus Fénix**, comienza una historia que se centrará en primera instancia en los conflictos entre la propia humanidad, en las consecuencias de los hechos acaecidos en la trilogía original y en problemas que hoy no suenan tan lejanos: como el cambio climático.

¿HUMANOS? ¡DAME ALIENS!

Por supuesto un *Gears of War* no sería tal cosa si no hubiese un **ejército enemigo de alienígenas** al que dar caza. Es por ello que la trama no tardará en guiarnos hacia ellos. Poco después de nuestra integración en la vida diaria del poblado de Reyna Díaz, comenzarán a ocurrir **misteriosas desapariciones** en la comunidad. Al final, en la aldea solo quedarán JD, Del, Kait Díaz —la hija de la líder— y su cuñado: Óscar. Así que nuestros valientes protagonistas deciden **abandonar la seguridad del poblado** y adentrarse en los bosques cercanos en busca de los desaparecidos. Y así, poco a poco, nuestros protagonistas irán descubriendo ciertas señales de que algo terrible habita el planeta. Algo que, piensan, **podría estar relacionado con los extintos Locust.** Pero eso lo tendremos que descubrir cuando cojamos el mando y nos adentremos en el juego.

ENLACES CON EL PASADO

Como no podía ser de otra manera, **sabemos que Marcus Fénix volverá al juego**. Es de esperar que se una a nuestro equipo en algún punto de la aventura, pues en uno de los trailers pudimos observar una cámara en primera persona acercándose a una puerta, tras abrirla se revelaba un sujeto envejecido, con una larga barba, que **daba la bienvenida a su hijo**: James. Se trataba de Marcus Fenix, y su regreso parece ser el de un veterano más cabreado que nunca.

LOS ENGRANAJES DE LA GUERRA VUELVEN A GIRAR

Con este plantel, las aventuras dentro de la franquicia **volverán a la primera división del mundo de los videojuegos.** No sabemos si todo lo que se promete sobre el papel llegará a materializarse en los bits del título; pero sí podemos **atrevernos a soñar** con un juego que podría suponer un salto cualitativo con respecto a las tres entregas originales.

El argumento, desde luego, parece más elaborado. Nunca está de más introducir al jugador en la situación de manera paulatina, dándole **motivos y pistas** para que haga sus propias elucubraciones. La recuperación de viejas glorias es también algo peliagudo, pero hecho con atino siempre es de agradecer. Por último, **si consiguen mantener el nivel** con respecto a la jugabilidad original, estamos convencidos de que Xbox One podrá disfrutar —por fin— de un juego que los compañeros de la plataforma rival podrán envidiar; eso sí: **siempre con salud.**

"SANGRE, INTESTINOS... OTRO ABURRIDO DÍA DE TRABAJO"
—MARCUS FÉNIX





« ¡A los ojos, Bubú, a los ojos!»
Grito de guerra de Minsc al entrar en combate; se lo dice a su hámster.
—Baldur's Gate 2—



BIOWARE

DE LA MAGIA A LAS ESTRELLAS

POR BORJA RUETE

En un lugar recóndito más allá de planetas y constelaciones, de la Vía Láctea y de la Ciudadela, entre más de un billón de estrellas, se esconde una galaxia con un diámetro de doscientos veinte mil años luz. ¿Su nombre? Andrómeda. Es un territorio desconocido para nuestra especie, pues la colonización humana no se ha producido todavía. **Una nave solitaria se adentra en las profundidades de ese océano espacial, allá donde los papeles se invierten** y los alienígenas no son las criaturas peculiares que nosotros percibimos como diferentes, sino justo al revés: los seres humanos somos los extraños. Nos hallamos, por lo tanto, en territorio hostil e inexplorado; un lugar de esperanza, pero también de peligro constante; un nuevo comienzo para la humanidad. Esta es la premisa del próximo videojuego de BioWare, el nuevo capítulo de la saga *Mass Effect*, que llegará tras la exitosa trilogía protagonizada por el comandante John Shepard; otro paso más en el largo camino que el estudio lleva recorriendo desde hace más de veinte años.

Toda historia tiene un principio, y la de BioWare comenzó a escribirse mucho antes de que Shepard y su tripulación se enfrentaran a la amenaza de los Segadores. Entonces era una desarrolladora diferente, mucho más pequeña en escala, y ciertamente más humilde, pero con ideas frescas que no tardaron en emerger. Nos situamos en la ciudad canadiense de Edmonton, en la primera mitad de la década de los noventa. En esa época se conocieron **Greg Zeschuk, Ray Muzyka y Augustine Yip,** alumnos todos ellos de la facultad de medicina de la Universidad de Alberta. Además de sus estudios, tenían otra pasión común: desarrollar software. De este modo, y todavía bajo el seno académico, el trío unió sus fuerzas y diseñó varios proyectos relacionados con su especialidad. Lo más interesante vendría a continuación, cuando el pequeño grupo se reunió en una pequeña habitación. No fue en un garaje como a menudo suele suceder entre creadores primerizos, sino en el desván de Zeschuk. Ese día, **el 1 de febrero de 1995, nació BioWare Corporation.**

Greg Zeschuk siempre se ha definido como un tipo pasional, y es sin duda la pasión lo que movió a un equipo de doctores a colgar sus batas de médico y exprimir su creatividad para construir videojuegos. Así surgió *Shattered Steel*, un título de acción y *mechas* más o menos desconocido, pero que llamó la atención de Interplay Productions, una de las editoras más conocidas en aquellos años. Fruto de la colaboración con Interplay, BioWare creó la secuela de MDK y una de las mejores sagas de rol de todos los tiempos: *Baldur's Gate*.

LOS ORÍGENES: ROL Y FANTASÍA ÉPICA

La historia de ***Baldur's Gate*** tiene lugar en el mundo de magia y espadas de los **Reinos Olvidados**. Se trata de un universo creado originalmente como uno de los escenarios de Dragones y Mazmorras, juego *rolero* de lápiz, papel y tablero. Sin embargo, al igual que Dragonlance, la literatura pronto se llevó estos relatos a su terreno. La saga de novelas de fantasía épica de los Reinos Olvidados ha seguido añadiendo nuevos capítulos a su ya muy extensa colección; tampoco han faltado las adaptaciones al cómic ni otros productos relacionados. Con un mundo tan rico por explotar, no es de extrañar que en la industria del videojuego también se hayan fijado en él.

Esta producción de la desarrolladora canadiense se convirtió en su primer gran triunfo. El juego fue creado con un motor gráfico propio, el Infinity Engine, que también apareció en otros títulos de rol como *Planetscape: Torment y Icewind Dale*. **Las localizaciones de brujería de *Baldur's Gate* se mostraban en vista cenital, con comandos en la parte inferior de la pantalla, NPC por doquier y una historia sólida por narrar.** Todas las virtudes de la primera entrega se potenciaron en la expansión, *Tales of the Sword Cost* y su secuela, *Baldur's Gate II: Shadows of Amn* y *Throne of Bhaal*.

Con un enfoque más multijugador online se concibió *Neverwinter Nights*. Al igual que *Baldur's Gate*, el videojuego estaba ambientado en los Reinos Olvidados. Para este trabajo se empleó un nuevo motor gráfico, el Aurora Engine. Gracias a un poderoso editor incluido en el juego, cualquier persona podía introducirse en el desarrollo de mods. El éxito fue notable y a Obsidian Games, otro de los grandes estudios del rol actual *(Fallout: New Vegas, Pillars of Eternity*), se le encargó tanto la segunda parte como sus respectivas expansiones.

IMPERIOS, GALAXIAS Y MÁS HECHICERÍA

Por aquel entonces, **BioWare ya se movía por otros vericuetos** y había sellado un suculento acuerdo con Lucas Arts para trabajar en un RPG basado en *Star Wars*, que con el tiempo tomaría la forma del laureado ***Caballeros de la Antigua República***, más conocido como *Kotor.* Paralelamente, en los cines todavía estaba en marcha la nueva trilogía de la saga galáctica, y la respuesta del público no fue excesivamente efusiva; se le achacó su excesiva fastuosidad en lo tecnológico, así como su debilidad narrativa. Por ello, no resultó sorpresivo el hecho de que en la red se leyera que la obra de BioWare tenía un guión más elaborado e interesante que el de estas películas. Lo cierto es que *Kotor* cuenta con un libreto sólido de tono más serio que el de las películas, aunque el aroma aventurero no se llega a perder en ningún momento.

El primer cambio evidente en el ámbito narrativo es la cronología en la que se encuadra esta historia: miles de años antes de los acontecimientos narrados en las películas, en un momento histórico en el que la República Galáctica todavía no ha entrado en la fase de decadencia que, siglos más tarde, dará pie a la fundación del despiadado Imperio Galáctico de Palpatine y Darth Vader. Sin embargo, el gobierno republicano no está exento

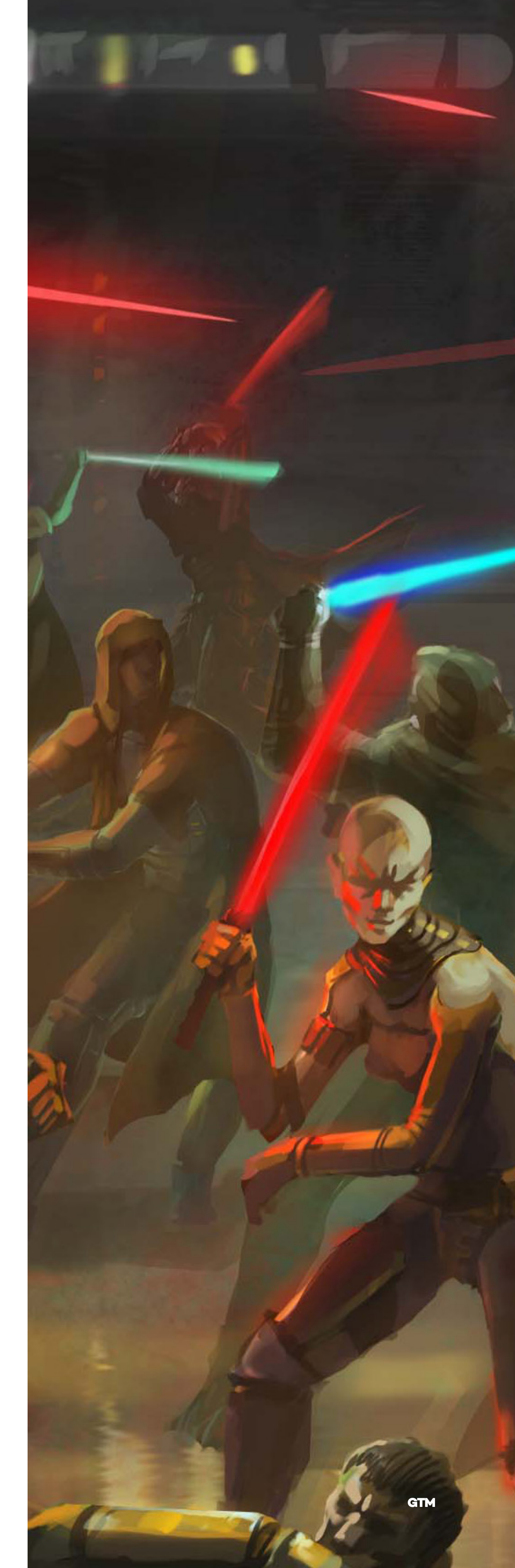
de problemas. Son los tiempos en los que la Orden Jedi se encuentra en su apogeo, pero también lo está el reverso de su moneda, los Sith.

La historia arranca cuando nuestro protagonista despierta desorientado y con amnesia. Se encuentra en el interior de una nave asediada por las huestes del lado tenebroso de la fuerza. El primer objetivo no es otro que escapar con vida de las garras de los Sith. Con la ayuda de Carth, ambos lograrán alcanzar una cápsula de salvamento y darán con sus huesos en Taris. Con horror, pronto descubrirán que es un planeta sitiado por sus enemigos

Como todos los juegos de BioWare (incluso los más modernos), el título **cuenta con un sistema de moral que inclinará al personaje hacia el bien o hacia el mal**, quizá de una forma algo maniquea. No se excluyen tampoco los atributos propios del rol occidental, que nos ayudarán a desarrollar las habilidades de los personajes. Asimismo, como en el caso de *Neverwinter Nights II,* BioWare pasó el testigo a Obsidian Games para el desarrollo de la secuela. De nombre similar pero online es *Star Wars: The Old Republic*.

El estudio fundado por el antiguo trío de estudiantes prefirió pasar página y embarcarse en la creación de un RPG completamente original: ***Jade Empire***, ambientado en una China imperial y fantasiosa, un lugar en el que las artes marciales son ley y la fuerza espiritual se respira en el aire. Los escenarios adquieren aquí formas arquitectónicas orientales, y las localizaciones se embellecen con la hermosura de las ciudades, la naturaleza abundante y una banda sonora que te sumerge en lo más hondo de esa **China de suntuosidad y color.** El combate también se separa en gran medida de las producciones anteriores y ofrece un sistema de batalla en tiempo real que combina diferentes estilos de lucha con magia.

Si *Jade Empire* supuso un cambio relativo en el esqueleto de la estructura jugable, el siguiente proyecto se deslindó un poquito más. Fruto de una colaboración con Microsoft Game Studios, el equipo se zambulló en un ambicioso trabajo: ***Mass Effect***. El **mayor mérito** de esta producción es haber sido capaces de aunar un universo detallado, creíble e inmenso a partes iguales. Los planetas, las diferentes razas, las relaciones entre compañeros y la narrativa coronan una de las mejores licencias de los últimos años. No menos atractiva es la mezcla de *shooter* y rol. Los más puristas del género criticaron con dureza esos elementos de disparos, hecho que a mí me parece algo desacertado, ya que el juego funciona muy bien en su condición de híbrido. Más inadecuada me parece la evolución de sus dos secuelas. En ellas apenas queda un resquicio tenue de rol y se opta de manera manifiesta por los tiros. La mejora del *gunplay* debería de haber venido acompañada por un lavado de cara en las mecánicas RPG. Esta simplificación se aprecia con claridad cristalina en el sistema de diálogos, cada vez más pobre, y en la gestión de objetos y equipamiento.



Al mismo tiempo, y aunque ya llevaban muchos años con su desarrollo, había otro proyecto entre bambalinas. ***Dragon Age: Origins*** ha sido definido en no pocas ocasiones como el **sucesor espiritual de *Baldur's Gate***. En cierto sentido hay algo de verdad encerrada en esa afirmación: ambos comparten una ambientación de fantasía medieval, pero el universo de *Dragon Age* es genuino y su combate no está basado en las reglas de Dragones y Mazmorras. Su paso por las consolas obligó a adaptar los controles al mando, pero la complejidad como RPG nunca llegó a perderse del todo. Argumentalmente, al igual que en *Mass Effect*, la atención al detalle es destacable. Cada rincón, cada libro, cada inscripción esconde historias y conocimiento sobre el mundo en el que se desenvuelve toda la acción.

La adquisición de BioWare por parte de Electronic Arts siempre me hizo temblar y temer por el futuro de la compañía. Existe una lista tristemente larga de estudios que, después de ser absorbidos por EA, han terminado encontrando sepulcro en la zanja más profunda. Afortunadamente, parece que la salud del estudio sigue siendo de hierro. Lo que sí he apreciado en los videojuegos más recientes (las dos secuelas de *Mass Effect* y de *Dragon Age)* es una progresiva simplificación de mecánicas. **En ese afán por hacer los productos accesibles, se ha caído en el error de pensar que el jugador casual va a ser incapaz de enfrentarse a combinaciones de mando, opciones y puzles algo más complejos**. Los diálogos en las conversaciones, como ya apuntaba someramente sobre estas líneas, aparecen ahora en color rojo o azul para reflejar el tipo de decisión que se va a elegir. Sin espacio para los grises, tanto *Dragon Age* como *Mass Effect* se han trocado en experiencias maniqueas enfocadas casi exclusivamente en la acción.

Dicen desde BioWare que *Mass Effect: Andromeda* va a suponer el regreso a las raíces, una vuelta a los elementos clásicos que algunos tanto echamos de menos. Sin embargo, a día de hoy sabemos bien poco sobre el juego, porque a pesar de estar planeado para principios de 2017 todavía no se ha enseñado ni un mísero vídeo jugable a excepción de lo mostrado en el PlayStation Meeting. Y aun y con todo, sigo con confianza plena en su trabajo.

La nueva BioWare, ya sin sus miembros fundadores, que abandonaron el estudio hace unos años, **encara los años venideros con los ojos puestos en las estrellas. *Andromeda* en el horizonte**, sí, pero también con vistas a la nueva propiedad intelectual que ya está en la sala de máquinas, a puntito de desvelarse. ¿Qué será? Lo descubriremos pronto. Mientras tanto, espada, magia y viajes por el espacio.

EL DISEÑO PROCEDIMENTAL

UN CAMINO HACIA EL INFINITO

POR MARC ARAGÓN

Con la llegada de *No Man's Sky*, una palabra comenzó a correr como la pólvora de boca en boca entre los aficionados a los videojuegos. Esta palabra no es otra que *procedural* (o procedimental, más adaptado al castellano), **un concepto casi mágico que se ha convertido en la promesa del infinito**. Cuando oímos que un juego incorpora elementos procedurales, nuestra imaginación toma las riendas y comenzamos a ver un mundo entero de posibilidades a nuestra disposición. Por desgracia, **pocos son los juegos que consiguen exprimir este sistema y aprovechar todo su potencial.** Se trata de una herramienta realmente potente que, si no se controla y se acota adecuadamente, puede dar al traste con todo el proyecto por su imprevisibilidad. Algo así como el agente Smith apoderándose de Matrix.

Como tantas otras herramientas del mundillo, el diseño procedural nació como una herramienta de la ingeniería de software. Dicho de forma muy resumida, **consiste en crear procedimientos que generen datos útiles partiendo de elementos aleatorios** (pseudoaleatorios en realidad, ya que la aleatoriedad es imposible de programar). Volviendo a Matrix, el algoritmo de generación de objetos sería El Constructor, el personaje que controla las ecuaciones. Gracias a este sistema, se puede crear una gran cantidad de contenido de forma automática, donde cada elemento será único en mayor o menor medida. Aunque parezca una idea nueva, lleva muchos años utilizándose, incluso en el mundo los videojuegos.

En el año 1980 se lanzó un juego de ordenador llamado *Rogue* que dio nombre a todo un género, los llamados *Roguelike*. **El juego se inspiraba en *Dungeons & Dragons* para crear una serie de mazmorras que el jugador debía explorar**. Cada mazmorra era única y contenía enemigos y tesoros repartidos por sus habitaciones. Estas mazmorras se generaban en el propio ordenador del jugador mediante procedimientos que controlaban el tamaño del mapa, el número de enemigos y su distribución en las salas.

Hoy en día, el uso de estos procedimientos para crear escenarios ha ido mucho más lejos. El juego *The Elder Scrolls: Daggerfall* cuenta con un mundo de 487.000 kilómetros cuadrados (según Bethesda) que fue, durante mucho tiempo, el mayor mapa de un videojuego. **Esto habría sido imposible sin utilizar el diseño procedural.** Incluso con un equipo

enorme de gente, crear cada montaña, valle y río de un mapeado tan extenso, poblado de árboles, arbustos, aldeas y caminos habría llevado muchísimo tiempo. En la actualidad, **los sistemas de generación de mundos se utilizan en todos los juegos de mundo abierto en mayor o menor medida, desde *GTA* hasta *The Witcher*.**

En todos estos juegos, **el algoritmo que diseña el mapa se encuentra en los servidores del estudio, se ejecuta una vez, se retoca en caso de ser necesario y se puebla con personajes y otros detalles manualmente**. Estos detalles también pueden estar creados de forma procedimental, desde las texturas hasta los modelados. También es posible hacerlo a la inversa. En el caso de Columbia, por ejemplo, la ciudad flotante de *Bioshock Infinite*, el mapa fue creado por los diseñadores, pero utilizaron métodos procedurales para crear todos los edificios de la ciudad. De esta forma consiguieron que Columbia pareciese más real y única.

En otros juegos como *Minecraft* o *Nuclear Throne*, el algoritmo procedimental se encuentra implantado en el código del juego. De esta forma, cada vez que el jugador inicia una nueva partida se genera un mapa completamente nuevo y diferente a los anteriores, un nuevo mundo para explorar. Como añadido, esto reduce muchísimo el tamaño del juego. Al crear cada elemento desde cero, no se guarda un mapa gigantesco, sino la forma de crearlo, que ocupa mucho menos espacio. La contrapartida de este método es que no se puede generar un mapa infinito, aunque suene contradictorio. Ante un usuario especialmente paciente, que recorra suficiente distancia para poner a prueba los límites del sistema, comenzarán a producirse errores. **Llegado a cierto punto, los algoritmos que crean el mundo fallan y producen «ruido», código erróneo o incompleto que altera el escenario si no se controla correctamente**. Si jugasteis a las primeras versiones de *Minecraft* quizá recordéis un lugar situado al borde del mapa llamado *Far Lands*, en el que el juego comenzaba a fallar y generaba un escenario con numerosos *bugs*.

Además de en la generación de mapas, en los juegos con un sistema de *looteo* o recompensas complejo, **se utiliza el diseño procedural para generar armas y otros ítems**. Uno de los juegos que más explota esta opción es *Bordelands*. En las dos entregas de esta saga, todas las armas del juego se generan mediante procedimientos que controlan tanto sus estadísticas como su aspecto, dando lugar a millones de armas diferentes. Muchos juegos del género RPG utilizan este sistema para recompensar a sus jugadores con objetos creados según su nivel y capacidades.

A pesar de las increíbles posibilidades que nos ofrece la generación de objetos mediante procedimientos, su uso está muy lejos de ser perfecto. Se trata de una máquina que funciona bien cuando está muy controlada, pero al dejarla sin supervisión puede que no funcione como se espera. El mayor problema es la repetitividad. **Cuando el sistema no tiene suficientes elementos de los que partir o los procedimientos no están bien optimizados, los objetos generados empiezan a parecerse demasiado entre ellos**. Para un ordenador, dos lugares son diferentes si en uno de ellos hay una roca de más, pero en estos casos el jugador comienza a ver lugares demasiado familiares y termina cansándose pronto. El agente Smith se adueña de Matrix y sus clones aparecen por todas partes.

A día de hoy podemos decir que la calidad gráfica de los juegos ha llegado a puntos inimaginables con respecto a hace cinco o diez años. Con la llegada de cada generación de consolas la potencia gráfica se aumenta y los desarrolladores construyen nuevas herramientas capaces de recrear el mundo real de formas cada vez más perfectas. Sin embargo, estas mejoras son cada vez menos apreciables. Al modelar un personaje, pasar de 600 polígonos a 6.000 mejora mucho el resultado final. **Pero al pasar de 60.000 a 600.000 la mejoría es cada vez menos visible**.

Llegados a este punto, quizá toda esa potencia de procesamiento deba dirigirse hacia otros lugares. Desarrollar un buen algoritmo procedural es complicado y aplicarlo a un videojuego lo es aún más. Con todo ello, y a pesar de las decepciones que haya podido causar, merece la pena darle otra oportunidad. Quién sabe, quizá en un futuro veamos un juego en el que cada uno conozca un mundo diferente, habitado por personajes diferentes con historias únicas. Un juego que nos ofrezca auténtica libertad para disfrutar a nuestra manera de un mundo virtual. Quizá sea algo que todavía esté muy lejos, pero **el camino para llegar ahí pasa por el diseño procedural.**



LOS JUEGOS OLÍMPICOS
DEL SOFÁ

POR ÁNGELA MONTAÑEZ

El día que yo cumplí un mes y dos semanas exactas fue el día en el que se inauguraron los legendarios Juegos Olímpicos de Barcelona'92. Los únicos que se han celebrado en nuestro humilde país desplegaron todo su poderío en una ceremonia inaugural en la que hicimos historia gracias a la participación, entre otros, de una nostálgica Montserrat Caballé interpretando el himno Barcelona que antaño grabó con el añorado Freddie Mercury, y de un certero Antonio Rebollo, que inauguraba los Juegos encendiendo el pebetero con su arco y su flecha. De los grandes momentos que se registraron después en cada una de las competiciones ya no recuerdo nada salvo al adorable Cobi, una de las mascotas más memorables que hemos podido disfrutar en unos Juegos Olímpicos. Así que si me preguntan sobre Barcelona'92, **yo siempre lo asociaré al logo de SEGA**, a una introducción repasando todas las ciudades que han albergado unos Juegos hasta ese momento y a siete modalidades olímpicas que en su día se me hicieron demasiadas.

Y pasar las horas muertas jugando una y otra vez a *Olympic Gold*, el juego oficial de Barcelona'92 para la Mega Drive. Me mostró cuál era una de las claves de las Olimpiadas, una lección gracias a la cual podía empatizar con los deportistas que tanto sacrificaban para conseguir una medalla de oro: el dolor físico. **Porque los callos que me salían de tanto apretar los botones eran tan reales como surrealistas al mismo tiempo.** Y todo para que no lo hicieses todo lo bien que debías y después de tantas y tantas vueltas en el lanzamiento de martillo, este apenas llegase a recorrer un metro. Jamás olvidaré la decepción y la impotencia de apretar botones para que el personaje saltase del trampolín sin hacer ninguna maniobra, o sudar sangre para que mi nadador, aún a mitad de recorrido, viese cómo sus contrincantes volvían a la línea de salida.

ENTRENÁNDONOS PARA APORREAR BOTONES

Pero Olympic Gold no estaba inventando nada a la hora de hacerte sufrir con sus mecánicas. El videojuego olímpico por excelencia, *Track & Field*, ya había hecho llorar a muchos años antes. La gente se agolpaba en las recreativas deseando probar



ese juego cuyos gráficos tan bien lucían al comienzo de los ochenta, y con su reluciente moneda traían también un lápiz, una regla, un cepillo de dientes o la tapa de un bolígrafo; **todos tenían su truco especial para aporrear los botones con la destreza y energía que el juego te exigía**. Konami supo crear un muy sobresaliente título para que todos pudiésemos ponernos en la piel de los atletas casi literalmente, porque el agotamiento que producía batir récords en *Track & Field* era digno de ser apuntado en los libros de Historia.

Conocido como *Hyper Olympic* en Japón, *Track & Field* no fue el primero ni mucho menos. En 1980 ya se podía disfrutar en el desapercibido sistema TSR-80 de *Olympic Decathlon*, más tarde rebautizado como *Microsoft Decathlon*. Y aunque Tymothy W. Smith supo programar un juego admirablemente realista para la época, *Track & Field* lo superó con creces apenas tres años después. Tal fue el revuelo que causó, que pasó de las arcades a otros sistemas, entre ellos la NES, que pudo alardear de poseer la mejor edición del título. Un total de media docena de modalidades en las que poner a prueba nuestros dedos y que con su variedad y dinamismo consiguió que *Track & Field* se convirtiese en el verdadero exponente de los videojuegos olímpicos. **En toda una joya a la que, a día de hoy, le siguen lloviendo medallas de oro.**

ASENTANDO UN GÉNERO

Nacía un nuevo filón en el mundo de los videojuegos. Desarrolladores y compañías se ponían de acuerdo para lanzar al mercado títulos con los que los jugadores podrían sentirse atletas a través de una pequeña pantalla y unos simpáticos personajes de ocho bits. Es así como tan solo un año después del exitoso *Track & Field,* 3-2-1 Software nos deleitó con *HES Games* para la Commodore 64, juego que sería actualizado y mejorado por Michael Crick para lanzarlo en el Reino Unido con un nuevo nombre: *Go For The Gold*. El juego se convertiría en número uno en septiembre de 1986 y se ganó su merecida fama con unos gráficos impactantes y coloridos, además de incluir pruebas que aún no se habían visto en los videojuegos olímpicos como la halterofilia o el tiro con arco. **Todas estas modalidades suponían una auténtica delicia gracias a una jugabilidad altamente excepcional que dejó el listón muy alto.**

La fiebre por los Juegos Olímpicos virtuales se había desatado, por lo que no es de extrañar que la Commodore 64 ofreciese en su catálogo a la par de *HES Games* un renombrado título como lo era ***Summer Games.*** El videojuego olímpico de Epyx Software deslumbró a los jugadores de mediados de los ochenta, y no sin razón; con un cuidado apartado visual y unos gráficos sublimes, Summer Games incluía la posibilidad de personalización, algo que en esa época era casi impensable. Las competiciones de hasta ocho atletas no simultáneos se diversificaban en pruebas aún más novedosas dentro del mundo de los videojuegos, como natación, relevos o, incluso, gimnasia. **No es de extrañar que *Summer Games* se convirtiese así en una de las sagas más queridas por los videojugadores, consiguiendo saltar a otros sistemas que recibirían sus posteriores entregas.** Tal fue el éxito del título de Epyx Software que incluso se lanzaron con *Winter Games* en honor



a las Olimpiadas de Invierno, aunque no estarían a la altura de lo que habían conseguido con sus *Juegos Olímpicos de Verano.*

Viendo que las Olimpiadas en los videojuegos se estaban convirtiendo casi en una tradición dentro de todos los sistemas, NES se negó a quedarse atrás y en 1992 lanzó *Gold Medal Challenge*, un juego que Capcom desarrolló exclusivamente para la consola de la gran N. **Una veintena de pruebas dentro de todo tipo de modalidades, llenas de humor y entretenimiento, que pasaron desapercibidas y no pudieron alzarse ante la sombra del ya nombrado *Olympic Gold.*** Y es que el título no oficial de los Juegos Olímpicos de Barcelona'92, que US Gold desarrolló para las consolas de SEGA, presentaba una calidad muy superior a la de su competidor. Unos gráficos realistas y atractivos que no solventaron la mediocridad de su propuesta. Y es que, por mucho cariño que le tenga a este juego que tantas horas muertas me ha regalado, no puedo negar lo innegable. Contaba con menos pruebas que algunos de sus predecesores y las mecánicas a veces resultaban algo torpes, pero esto no era más que fruto del riesgo de innovar a la hora de manejar a los atletas en un intento por ofrecer un soplo de aire fresco a un género que empezaba a estancarse.



CONVIRTIÉNDONOS EN ATLETAS DE ÉLITE

Los videojuegos olímpicos se habían convertido en productos obligados dentro de cualquier sistema que se preciase. Movían dinero, masas y, sobre todo, servían como publicidad para el evento deportivo por antonomasia. De modo que empezaron a surgir títulos oficiales de los Juegos Olímpicos que se estuviesen celebrando en el momento. Eidos y Attention to Detail se encargaron de recrear en PlayStation, Dreamcast y PC unos ahora lejanos Juegos Olimpicos de Sydney 2000, y el resultado fue, cuanto menos, mediocre.

Pero pudimos hacer borrón y cuenta nueva cuatro años después cuando Sony, en colaboración con Eurocom, nos deleitó con *Athens 2004.* Sony tenías las expectativas altísimas con este título, como bien demostró en su presentación en Madrid con la presencia de atletas como Chema Martínez, Jesús Carballo, Marta Domínguez, David Meca y Almudena Cid, todos ellos presentados por Juanma López Iturriaga. Estos embajadores de marca tan lujosos presentaron el juego con entusiasmo, por lo que no pudimos sino esperar que *Athens 2004* estuviese realmente a la altura de tanta parafernalia. Y resultó que el juego, si bien no aportó muchas novedades dentro del género, se convirtió en un clásico en sí mismo cuando consiguió transmitir algo que la mayoría de sus antecesores no llegaron a contagiar: **la emoción de la competición en la que se basa.** Ese sentimiento bastaba para paliar su clásica mecánica de atizar botones como cosacos, pero no vamos a negar que **este tipo de jugabilidad le sienta muy bien a este género de videojuegos.** Es casi cuestión de lógica: **si quieres ser más rápido, si quieres ser más fuerte, tendrás que atizar los botones con más ganas.** Y así, *Athens 2004* se convirtió en un juego tan sencillo como magnífico, de una calidad visual envidiable y un realismo descollante, que pudo conseguir gracias al *motion-capture* con el que recreó no solo a los cerca de ochocientos deportistas que representaban a los sesenta y cuatro paises participantes, sino también a los caballos de las pruebas de hípica.

Pero si hay un juego que yo recuerdo con especial cariño es el de *Londres 2012*, uno de los eventos más fastuosos de la historia de los Juegos Olímpicos que supo aprovechar muy bien su tirón mediático, creando un nicho de mercado propio. **Nos despedimos de la mecánica dedicada a machacar botones para dar paso a un sistema que premia la armonía a la hora de pulsar los controles adecuados**, todo ello para evitar el sobresfuerzo que nunca antes habíamos conseguido dopándonos virtualmente con el lápiz que habíamos nombrado hace

un largo rato. En el juego desarrollado por SEGA se pretende que mantengamos un equilibrio perfecto, que sepamos de primera mano lo difícil que es participar en una prueba olímpica que nos exige la perfección. La sensación pasa a ser más satisfactoria y suave, y nos invade un sentimiento de esfuerzo diferente al que obteníamos al ser el más rápido en pulsar los botones. *Londres 2012* pasa a ser entonces un juego cumplidor, simple pero efectivo, que nos enseña que la senda de la victoria se construye a base de calma y precisión, sin dejarnos llevar por la adrenalina que se disparaba al machacar botones como bestias.

DUELO DE HÉROES: RESUCITANDO LA RIVALIDAD

Y si los videojuegos olímpicos se convierten en una apuesta segura, si los mezclamos con los personajes más emblemáticos de la industria se convierten en el cebo perfecto. Nace así la franquicia de *Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos*, una serie licenciada por el Comité Olímpico Internacional que vio la luz con los Juegos Olímpicos de Beijing 2008. Durante siete años hemos podido ver a los dos héroes más icónicos de los videojuegos compitiendo el uno contra el otro dentro de su colaboración más sonada, ofreciéndonos cada cuatro años una propuesta desenfadada, una tradición en sí misma que se repite este año tras los recientes Juegos Olímpicos de Río 2016. El equipo Mario y el equipo Sonic se enfrentan en todo tipo de pruebas que pasan de respetar las reglas iniciales de cada modalidad a convertirse en una alocada competición cuyo único objetivo es el de pasar el mejor rato posible, como buen juego de la Wii que se precie. Con una cantidad ingente de deportes que escoger y sin necesidad de trabajar en unas mecánicas especialmente destacables, Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos sirve no solo para vender este magno evento, sino también para darle una pizca de humor absurdo tanto a la realidad como a la ficción. Yo si le cuento a alguien que un erizo azul ha ganado una medalla en hípica seguramente me tomen por loca; **y quien sea capaz de tomarse en serio a Bowser dándolo todo en gimnasia rítmica directamente está muerto por dentro.**



La próxima vez que tengamos noticias sobre unas Olimpiadas en el mundo de los videojuegos será con los Juegos Olímpicos de Tokyo 2020, donde Japón desplegará todo su potencial tanto real como virtualmente. Además, ¡vete tú a saber de qué tecnologías estaremos disfrutando en 2020! y cómo viviremos los videojuegos dentro de cuatro años. Es incluso posible que vivamos una experiencia de realidad virtual casi idéntica a la que percibe un atleta real. Lo que es seguro es que será muy diferente a cómo se apreciaban estos videojuegos hace treinta años en las arcades del pueblo, pero nos dejan con su intachable legado. Porque ahora podremos tener más modalidades y mejores mecánicas en la pantalla pero, gracias a los progenitores de este entrañable género, en la **prueba de machacabotones todos tenemos una medalla de oro.**



EXOTIZANDO
UN SISTEMA LEGAL YA EXÓTICO

POR FERNANDO BERNABEU

El pasado mes de septiembre se puso a la venta en la eShop de Nintendo 3DS la última entrega de la franquicia *Phoenix Wright: Ace Attorney*, el popular juego de «abogados». Con este ya son seis los títulos de la saga principal, por lo que los desarrolladores de Capcom se han tenido que esforzar por mantener el sistema de juego fresco a la par que tradicional, mientras se desarrollan nuevos casos en los que tenemos que descubrir la verdad a base de interrogar testigos y presentar pruebas que aclaren las inconsistencias de sus testimonios.

Antes de continuar me gustaría aclarar a todos aquellos que deseen jugar a este título que **no ha llegado traducido al español y solamente se ha localizado al inglés tanto en América como en Europa**. Es una pena que no los traduzcan como sí que hicieron con los cuatro primeros juegos, pero últimamente así está la situación en España y así es el negocio en la industria de los videojuegos. Para los que sigáis interesados, continuemos.

Como parte de las novedades incluidas en este último juego, que lleva como subtítulo *Spirit of Justice*, está la presencia de un nuevo país que requiere de los servicios de Phoenix para que defienda a los inocentes. El país en cuestión se llama Khura'in y se supone que está ubicado en algún lugar del suroeste de China. **Cuenta con su propia lengua y, cómo no, su propio sistema de impartir justicia a base de rituales místicos en los que se pueden presenciar los últimos momentos de la víctima para así determinar quién fue su asesino.**



La propia historia empieza planteándonos que los abogados no son necesarios en Khura'in debido a la habilidad de descubrir la verdad a base de estos rituales. Y ahí es cuando llega Phoenix Wright para demostrar que lo que llaman verdad necesita examinarse más profundamente.

Lo que de verdad interesa de este planteamiento es la ya tradicional situación de esta saga respecto a sus diferencias en su país natal, Japón, y a la versión que nos llega a Occidente. En la versión original los juegos siempre transcurren en una ciudad ficticia de Japón. Es algo que podemos ver en muchos gráficos cuando muestran elementos de la cultura japonesa, como el misticismo de los pueblos en las montañas, con sus casas de madera y sus puertas correderas, en los propios carteles de edificios que muchas veces muestran *kanjis* o también en muchas de las vestimentas de los distintos personajes que aparecen en cada juego.

Para arreglar estos menesteres, **la historia en los juegos occidentales transcurre en una versión alternativa de Los Ángeles en la que la cultura japonesa se instauró en las calles de la ciudad, por lo que no nos deberían extrañar estos elementos.** Pero aún así los que han trabajado en su localización han tenido que adaptar gráficos y diálogos para que la acción no termine de resultar demasiado exótica e impida que nos podamos sentir representados. Por ejemplo, en cada caso que tenemos que resolver, suelen aparecen **iconos de sobres** para identificar las notas de las respectivas autopsias y resulta que estos iconos son diferentes según la versión que juguemos; pues no se usan los mismos tipos de sobre en Occidente que en Japón.

Y el ejemplo de las hamburguesas es muy conocido. Los localizadores decidieron que la pasión de una de las protagonistas por el ramen (los fideos japoneses) debía traducirse a una pasión por comer hamburguesas. Son simples elementos que acercan la historia a la realidad que vivimos día a día los que no estamos en Japón y que se agradecen para que nos veamos más involucrados en los acontecimientos que nos narran.

Pero claro, en ***Phoenix Wright: Ace Attorney* – Spirit of Justice la mitad de la acción transcurre en un país que no es ni Japón ni Estados Unidos**. La nación de Khura'in debe resultar igualmente exótica tanto para los japoneses como para los occidentales. De ahí que los desarrolladores hayan estado explicando en un blog de localización su trabajo para trasladar un entorno foráneo a todo el mundo por igual.

Los japoneses se encontraron con una nación que tomaba claras referencias asiáticas, pero en su caso el país estaba hacia el oeste, mucho más cerca. Los occidentales nos encontramos con un país mucho más parecido a China que a Japón, pero igualmente muy lejano y hacia el este. Así que, ¿cómo representaron la nación de Khura'in en ambas versiones para lograr el efecto deseado?

Los traductores tuvieron que realizar una tarea encomiable al crear un idioma propio que se nota en varios diálogos. El propio juego referencia el hecho al introducir ciertas expresiones en este extraño idioma y explicándole al extranjero —que en este caso es Phoenix Wright— qué significan. El «alfabeto», por así decirlo, de Khura'in está formado por *kanjis* japoneses en la versión original. Para ello, los elementos que les deben resultar exóticos son los que entran por los ojos: **los entornos, las vestimentas e incluso las formas en las que están dibujados los *kanjis* deben evocar a algo que esté más relacionado con China.**

En la versión occidental, los caracteres que vemos que nos recuerdan a Asia en realidad no forman parte de ningún idioma, sino que **han sido inventados para la ocasión**. Así que no penséis que han sido vagos y no han retocado los gráficos, porque en realidad los han tenido que volver a dibujar todos. Muchos de ellos aparecen en rótulos de la interfaz como cuando vamos a presenciar el testimonio de un testigo y es importante darnos cuenta de lo difícil que debe resultar crear una lengua aunque sea para una parte tan pequeña de la trama. No temáis por no entender los textos porque en realidad todo está bien explicado.

Otro de los factores que es necesario recalcar de esta última entrega de la saga *Ace Attorney* es la representación visual de sensaciones y sentimientos. Una de las mecánicas principales que aparece en los juicios es la posibilidad de señalar cosas que la víctima vio, oyó, olió o sintió justo antes de morir y que no cuadran con el resto del testimonio. Estas representaciones en la versión original japonesa aparecían con *kanjis* dibujados de manera que se relacionaran con su significado. Por eso cuando se ha traducido al inglés **los desarrolladores han tenido que contar con un diseñador gráfico que supiera hacer lo propio jugando con la apariencia y la alineación de las letras en las palabras**, pues la representación japonesa normalmente estará formada por muchos menos caracteres que la representación en inglés.

En definitiva, *Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice* ha supuesto un paso más en la dificultad ya clásica de adaptar gráficos, textos y situaciones japonesas para que nosotros, los occidentales, podamos disfrutar del juego. **Puede que incluso hayan pensado en el público de fuera de Japón cuando se les ocurrió la idea de hacer que parte de la acción del juego tuviera lugar en el país de Khura'in**, que resulta extraño a todo el mundo por igual.

COLINAS SILENCIOSAS

POR ROBERTO PINEDA

¿Es posible hablar de juegos de terror sin que salga a relucir el nombre de *Silent Hill*? Yo creo que no. **La saga de Konami no inventó el género, pero sí que supo elevarlo a un nuevo nivel** y eso se ha visto reflejado en otros muchos títulos que han bebido de su fuente. *Silent Hill* evitó caer en los tópicos más manidos de esta temática con el objetivo de aterrorizarnos a través de uno de los mayores puntos débiles del ser humano: la mente. Lamentablemente, hablar de *Silent Hill* es hablar del pasado, no solo por la delicada situación que atraviesa Konami; sino porque ya hace tiempo que la saga tomó un rumbo muy distinto al que nos tenía acostumbrados. Pero bueno, dicen que **uno nunca se va mientras sea recordado** y es por eso que estas páginas servirán para rendirle un humilde pero merecido tributo.

EL ORIGEN DEL MAL

La saga nació en 1999 y lo hizo de forma exclusiva en PlayStation. Por aquel entonces **Konami mantenía una estrecha relación con Sony**. ¡Menudo trío se montó con *Silent Hill*, *Metal Gear Solid* y *Castlevania: Symphony of the Night*! Aunque es cierto que los *survival horror* nunca han disfrutado de un gran protagonismo al tratarse de un género minoritario, *Silent Hill* se convirtió en **uno de los títulos más queridos de la primera consola de Sony.** Mucha gente lo probó gracias a la demo que traía consigo la aventura de Solid Snake, pero basta con eso para presenciar uno de los momentos más característicos del juego, ¿quién no recuerda ese oscuro callejón al que llegábamos poco después de recorrer las calles del pueblo?

Trascender dentro de un catálogo masivo siendo un juego de terror no es nada fácil, y eso habla muy bien del buen hacer de Konami con el juego, que además no tenía un camino precisamente fácil si tenemos en cuenta que PlayStation ya contaba con uno de los reyes del *survival horror*: *Resident Evil*. Un título que se convirtió en fenómeno y que a día de hoy sigue siendo uno de los referentes del género. *Silent Hill* necesitaba sentirse diferente y ofrecer algo que se alejara de tópicos; lo alcanzó gracias a una historia compleja y una ambientación opresiva. La historia de Harry Mason comienza a plena luz del día, y no por ello dejar de ser realmente aterradora.

Estaba claro que no sería fácil encontrar a nuestra hija Cheryl, y las personas que conoceríamos por el camino iban a complicar aún más la situación. Podríamos decir que el desarrollo del juego **se divide en dos partes**, puesto que las zonas exteriores difieren considerablemente de las interiores. Cuando vagamos por las calles de la ciudad tenemos que alcanzar nuestro siguiente destino con la ayuda de nuestro mapa al más puro estilo *sandbox*, mientras que en los puntos clave —habitualmente situados en zonas interiores— el juego hace uso de mecánicas más clásicas y similares a las que emplean títulos como el propio *Resident Evil:* búsqueda de objetos, *backtracking*, puzles…

Uno de los rasgos más característicos de *Silent Hill* es la posibilidad de **visitar el otro mundo**, una dimensión alternativa que cambia el mundo real por una visión mucho más oscura y deprimente del mismo. Bueno, más que una posibilidad es una imposición, porque nadie en su sano juicio querría contemplar las aberraciones que aguardan en este lugar. La idea de explorar una ciudad abandonada visitando lugares aparentemente normales como la Escuela Midwich o el Hospital Alchemilla es atractiva, pero el hecho de que en cualquier momento **pueda sonar esa inolvidable sirena** para llevarnos a otra dimensión lo es aún más. Una ambientación sobrecogedora, una historia compleja y un gran trabajo a nivel sonoro, del que hablaremos un poco más abajo, gracias al sello de Akira Yamaoka dieron forma al origen de una saga legendaria.

LA JOYA DE LA CORONA

Para muchos, ***Silent Hill 2*** no es solo el mejor juego de la saga, sino uno de los mejores juegos de terror de todos los tiempos. Corría el año 2001 cuando Konami concibió la historia de James Sunderland. Aunque no hay conexión argumental con el juego original, la segunda entrega de la saga nos llevaba de vuelta a Silent Hill. En esta ocasión no sufrimos ningún accidente, aunque igual hubiese sido mejor eso que recibir una carta de Mary: nuestra esposa. **No sería algo por lo que preocuparse de no ser porque falleció tres años antes de recibirla**.

Aunque a nivel jugable *Silent Hill 2* repetía todo lo visto en su antecesor, **su gran aliciente siempre fue su compleja y aterradora historia**. Un guión perfectamente planteado que se convertía en un auténtico martirio para el jugador. El sentimiento de culpa, las preguntas sin respuesta y las continuas reflexiones que el juego nos llevaba a plantearnos, hicieron que esta entrega haya quedado grabada a fuego en la mente de todos aquellos que hemos tenido la oportunidad de jugarlo en un momento u otro. **Una historia atroz, pero muy humana.**

Como comento un poco más arriba, otro de los pilares de esta segunda entrega **es su banda sonora**, que nos dejó algunos temas memorables gracias al buen hacer de Akira Yamaoka. Al igual que sucede con su historia, cualquier jugador que haya jugado a *Silent Hill 2* recordará siempre temas como el de Laura, True o Forest, entre otros. Al igual que en todas las grandes obras, una pieza musical en el momento adecuado puede dar lugar a un momento especial, y eso es justamente lo que logró Konami con esta segunda entrega. Igual no es demasiado acertado hablar de belleza para algo tan atroz pero, de algún modo, **muchos apreciamos esa belleza en este título**.

Por último, no puedo despedirme de *Silent Hill 2* sin recordar al carismático ***Pyramid Head*,** posiblemente una de las figuras más representativas de la saga y que, hoy por hoy, se ha convertido en un icono de los videojuegos. Lejos de ser un simple enemigo, *Pyramid Head* personifica los pecados de James. Un ser de aterrador aspecto y extremadamente violento que no aparece por casualidad; se presenta ante aquellos que desean ser castigados.

IDAS Y VENIDAS

Aunque he decidido enfocar este pequeño tributo a *Silent Hill* dando casi todo el protagonismo a las dos primeras entregas, la saga **tiene varios títulos más y mi opinión es que, pese a sus altibajos, todos merecen una oportunidad**. Doy por hecho que muchos seguidores de la saga no estarán de acuerdo conmigo, pero considero a *Silent Hill 3* un importante paso atrás en la franquicia. Aunque esta tercera entrega respeta la propuesta original y es, en líneas generales, un juego de calidad, siempre lo he visto como un producto mucho menos cuidado que su antecesor. Es posible que buena culpa de ello sea del brillante trabajo realizado con la segunda entrega.

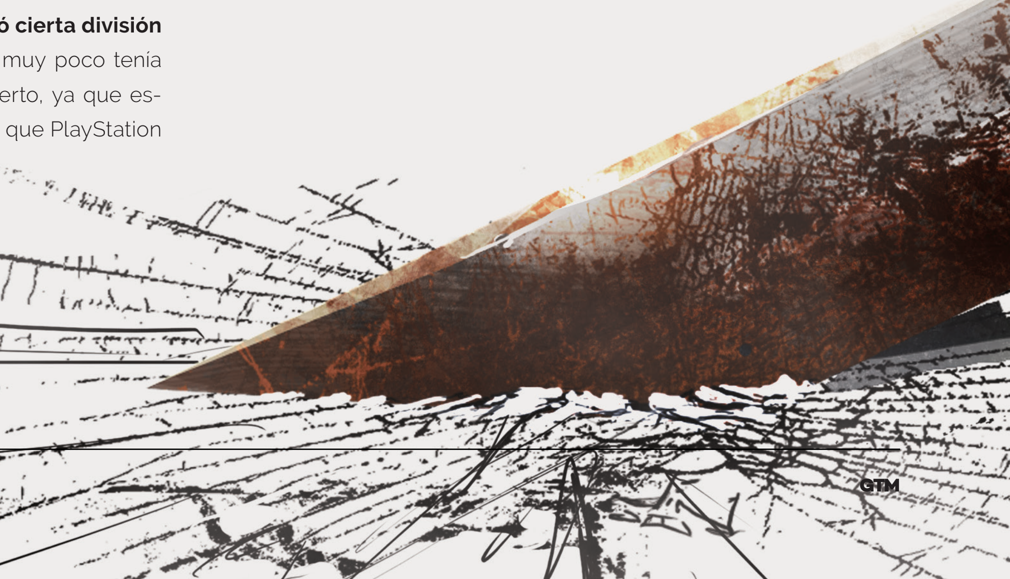
Como último título numerado de su generación, tenemos el siempre polémico ***Silent Hill 4: The Room***. La cuarta entrega ocasionó gran división de opiniones por parte de la comunidad a raíz de su original propuesta: encerrarnos en un apartamento. El 302 de South Ashfield **juega con la claustrofobia del jugador y le ocasiona esa sensación de estar tan cerca pero a la vez tan lejos de algo**. Un lugar aparentemente normal, a plena luz del día pero con terribles secretos en su interior. El juego presentaba altibajos cuando salíamos del apartamento para visitar otros lugares y, aunque se trata de un buen título, nunca ha sido especialmente querido por los seguidores.

Poco después vimos varios juegos en un lapso de tiempo bastante reducido. Primero llegó *Silent Hill Origins*, un regreso a los orígenes de la saga que **gustó mucho a los usuarios de PlayStation 2 y PlayStation Portable**. El juego se acogía a la propuesta original gracias a un desarrollo repleto de mecánicas clásicas. Un par de años después llegó *Silent Hill Homecoming*, suponiendo el debut de la saga en la generación de PlayStation 3 y Xbox 360. Esta entrega pasó bastante desapercibida **pese a presentar una propuesta muy similar a la de los primeros títulos** de la saga, seguramente por culpa de una historia más floja de lo habitual y su cuestionable apartado técnico.

Aunque el terror de Konami ya se había estrenado en una nueva generación, un año después se lanzó uno de los juegos más peculiares de la saga, ***Silent Hill: Shattered Memories***. Con un desarrollo en el que primaba la investigación y que alternaba con secuencias de acción en las que debíamos huir de temibles criaturas, esta entrega también **causó cierta división de opiniones al tratarse de un *spin-off*** que muy poco tenía que ver con los orígenes de *Silent Hill*. Por cierto, ya que estamos con juegos secundarios, cabe destacar que PlayStation Vita también cuenta con una entrega de esta saga, pero de esa casi mejor ni hablamos, ¿no?

Para encontrar al juego más reciente de la saga tenemos que retroceder hasta 2012, fecha en la que llegó *Silent Hill Downpour*. Como no podía ser de otra forma, esta entrega también dio lugar a la división de opiniones de los jugadores a raíz de una propuesta que **dejaba atrás las mecánicas más clásicas del género para ofrecernos un enfoque cinematográfico**. A nivel jugable, el juego era bastante interesante puesto que durante buena parte del mismo su desarrollo daba lugar a una especie de *sandbox* en el que incluso podíamos encontrar misiones secundarias. Una historia menos aterradora de lo habitual en la que nuestras decisiones tenían impacto en el desarrollo de la misma y un sistema de combate nefasto dieron forma a otra entrega que pasó sin pena ni gloria.





FUTURO INCIERTO

Lamentablemente, **las posibilidades de que la saga vuelva a su senda son prácticamente inexistentes**. La última entrega llegó en 2012 y con la polémica de *P.T.* —tras el fin de la relación entre Hideo Kojima y Konami— no parece que sea factible ver un nuevo *Silent Hill* a corto plazo. Al igual que *Resident Evil,* la saga del estudio nipón ya venía de varios años sin atravesar su mejor momento. Capcom tiene la intención de reinventarse gracias a la aventura en primera persona que nos propone ***Resident Evil 7***, pero de Konami no tenemos noticias y su delicada situación no invita a ser muy optimistas, precisamente.

Silent Hill logró labrarse un hueco en nuestros corazones **gracias a una forma diferente de hacernos sentir el miedo y eso es algo digno de admirar**, porque destacar por hacer un buen trabajo es importante, pero hacerlo ofreciendo algo diferente dentro de una temática tan saturada lo es aún más. Aunque el futuro de la saga sea incierto, soy de los que piensan que hay casos en los que el mejor presente es guardar un bonito recuerdo. Más no siempre es mejor, y cuando una saga roza la excelencia igual es mejor dejar que muera con dignidad, porque Silent Hill siempre estará en el recuerdo de todos y, como digo al inicio de este texto, uno nunca se va mientras sea recordado.



HAIL TO

POR JAVIER BELLO

Sin vergüenza, sin escrúpulos, sin ser políticamente correcto. El héroe que protagoniza este artículo **fue toda una leyenda en su época**. Un héroe que fue cayendo en desgracia hasta quedar reducido a una sombra de lo que fue. A día de hoy se ha establecido un tipo de protagonista al que se pretende humanizar y hacer cercano al jugador, para que pueda empatizar con él y sentirse parte de la acción que ocurre en pantalla. Pero hubo una época donde se tenían más en cuenta otros valores, cuando se trabajaba con un modelo de personaje cuyo único rasgo distintivo era ser un superhombre en todos los aspectos; hasta el punto de ser una caricatura del estereotipo. No hay mejor representante de este concepto que El Rey en persona: **Duke Nukem**.

Entre los ochenta y los noventa, hubo un *boom* creativo dentro del género de los filmes de acción, que prácticamente competían para ver quién era capaz de lograr las escenas más espectaculares e intensas, junto con toda una colección de frases lapidarias que han pasado a formar parte de la cultura popular cinematográfica. **Grandes estrellas de Hollywood labraron sus carreras gracias a estas películas** y dieron vida a numerosos personajes icónicos que luego servirían de inspiración para otros muchos héroes de la industria del videojuego.

Así, *Duke Nukem* nacía como una amalgama de varias estrellas de acción hollywoodienses tales como **Arnold Schwarzenegger, Jean-Claude Van Damme o Dolph Lundgren** —en lo que a físico se refiere— junto con una actitud arrogante, confiada, políticamente incorrecta y cargada de un humor muy subido de tono. La idea era producir un héroe de acción capaz de lograr proezas físicas hercúleas, mientras eliminaba todo aquello que se le pusiera por delante con un destructivo arsenal; dejando a su paso un buen número de exuberantes féminas rendidas a sus pies. **Era el sueño hipermasculino de todo adolescente de los noventa, y no tuvimos reparos en idolatrarlo.**

Duke tuvo unos comienzos modestos como un juego plataformero de acción 2D que inicialmente iba a llamarse *Metal Future*, pero tras conocer el nombre de nuestro héroe, el productor del título decidió rebautizarlo con la identidad del *supermacho* rubio. Su secuela pulió su fórmula original y comenzó a introducir guiños y referencias a **numerosas frases míticas del cine**, empezando por el «I'm back» del viejo Chuache. Sin embargo, lo que indudablemente catapultó a la fama al personaje fue la tercera entrega, con su salto al mundo de los FPS y un lavado de cara **canalla, machista y polémico como él solo.**

Duke Nukem 3D es sin lugar a dudas el punto álgido de la carrera de este emblema de la industria, que fue todo un hito en su época por múltiples motivos. El hipervitaminado personaje destacó enseguida no solo por su característico aspecto, sino por su inagotable **retahíla de frases lapidarias**. Aderezado por el propio juego cargado de gore y erotismo sin control. El título hizo saltar todas las alarmas de los grupos que tachaban los videojuegos como malas influencias para

THE KING

los jóvenes, a quienes les encantaba escuchar al bueno de Duke soltando improperios, parafraseando a famosas estrellas del cine de acción y haciendo saltar por lo aires a los alienígenas que hacía frente. Al final, se premiaba a sí mismo visitando clubs de *striptease* donde derrochaba fajos de billetes con las bailarinas locales, a cambio de contoneos y destapes pixelados.

Pero esta polémica no hizo más que **catapultar aún más su popularidad, hasta convertirlo en todo un icono de la industria.** Una figura de la que sus seguidores esperaban nuevas y mayores aventuras. Lamentablemente, El Rey ya había puesto toda la carne en el asador.

La historia de Duke Nukem sufrió un tropiezo tras otro después del enorme éxito cosechado con su tercera entrega. Los problemas comenzaron **con títulos cancelados que pretendían retornar a las plataformas en 2D con la imagen actualizada del protagonista**, pero no conseguían el impacto deseado y fueron descartados rápidamente. Se probó un nuevo enfoque, con títulos de acción en tercera persona, con el objetivo de continuar la exitosa senda de juegos como *Tomb Raider*, y así arañar el triunfo con ***Duke Nukem: Time to Kill,*** para PlayStation. Posteriormente, también probarían suerte en el mercado portátil, pero los títulos producidos fueron tan mediocres que pasaron desapercibidos para prácticamente todo el mundo.

A pesar de todo, lo que terminó sepultando a Duke y sus creadores **fue el famoso y sangrante desarrollo de *Duke Nukem Forever***, que se prolongaría a lo largo de doce años. Una elaboración que se retrasaba una y otra vez, al tiempo que parecía quedarse atrás respecto a otras franquicias emergentes como *Halo* o *Gears of War*. Sin olvidarnos de los nuevos reyes del FPS *Call of Duty* y *Battlefield*. A esto se le sumaron los litigios legales entre 3D Realms y Take-Two Interactive, que dejaron a la IP **en tierra de nadie hasta que fue rescatada por Gearbox,** quien pegó como pudo el accidentado trabajo de más de una década y lo lanzó al mercado para satisfacer las ansias de los seguidores. Pese a que la compañía tejana lo hizo con buenas intenciones, la recepción fue **poco menos que nefasta**. Los aficionados montaron en cólera ante lo que a todas luces parecía una tomadura de pelo. Un juego que quería mezclar demasiadas mecánicas y conceptos modernos con una fórmula basada en el clásico de antaño, cuyo resultado **era un título tedioso de jugar en muchas de sus zonas**, aburrido en otros tantos tramos y cuyos «ports» para consolas se vieron intoxicados por eternos tiempos de carga e imprecisos controles.

Tras la debacle de este último título, todo parecía indicar que el destronado Rey **acabaría cayendo en el olvido para siempre**. Sin embargo, Gearbox sorprendió a todo el mundo con una remasterización de *Duke Nukem 3D* para el veinte aniversario de la franquicia, pero añadiendo un nuevo capítulo diseñado por los creadores originales. Si bien es un detalle volver a ponerse en la piel de esta leyenda de la masculinidad a la antigua usanza, ir a lo seguro tirando del factor nostálgico supuso una oportunidad perdida para hacer volver al Rey por todo lo alto. Algún día Duke, algún día.



JOYAS OLVIDADAS

TOMBI!

POR GAMER ENFURECIDO

Tombi!, ese juego que formó parte de la infancia de muchos y que aquellos que lo jugaron lo tienen guardado en su subconsciente. Aquel juego que no recuerdan hasta que salta esa chispa al ver a su protagonista o la carátula del juego. No cabe duda de que **uno de los mejores juegos de plataformas que salieron para PlayStation allá por el año 1998**, divertido, lleno de color y muy adictivo. Sin duda alguna fue un juego que llamó mucho la atención, pero a pesar de ello el paso de los años ha hecho mella y es un juego que aunque muchos jugadores recuerden con cariño se considera una joya olvidada.

Tombi! —o *Tomba!* fuera de Europa y Australia— es un juego que fue desarrollado en 1997 por la compañía Whoopee Camp y que llegó a nuestras

manos en **agosto de 1998** editado por Sony. El juego combina los géneros de plataformas y RPG a través de un ambiente muy colorido, imaginativo e innovador; características que con el paso del tiempo harían que el juego se recordase con **especial nostalgia** entre aquellos que lo jugaron. La mente pensante tras este título no es otro que Tokuro Fujiwara, padre también del juego de culto *Ghosts 'n Goblins* y productor de la saga *Mega Man.*

El juego está basado en una especie de sistema de misiones llamados eventos, y completar algunos de ellos desencadenará en otros que conformarán una línea argumental secundaria. Por otro lado, habrá **eventos** que simplemente finalizan proporcionando experiencia al jugador. Dicha experiencia se mide en **puntos de aventurero o AP**, y nos permitirá abrir cajas a lo largo del juego. Estas cajas pueden contener objetos para finalizar otros eventos o acceder a sitios especiales. A pesar de que existen múltiples eventos, no todos son importantes para terminar el juego. De hecho podemos obviar la mayoría e ir directamente a jugar la línea argumental principal, **decisión que le resta mucha diversión al título**.

La historia del juego nos pone en la piel de **Tombi, o Tomba,** un niño salvaje y enérgico con el pelo rosa y únicamente ataviado con unos pantalones cortos. Vivía pacíficamente en una hermosa pradera hasta que llegaron los siete **cerdiablos**. Enemigos salidos de la nada que utilizaron su magia para transformar todos los bellos paisajes, mutándolos en formas extrañas y afectando a todo el mundo. Al mismo tiempo los súbditos de los cerdiablos —**los cerdos Koma**— se dedicaron a saquear todo el oro que pudieron encontrar, incluyendo la pulsera del abuelo de Tombi.

Con este planteamiento, el juego comienza con el objetivo de **buscar y recuperar la pulsera de oro robada.** A lo largo de nuestro periplo, tendremos que vencer a todos y cada uno de los siete villanos que se interpongan en nuestro camino. Una tarea que no será fácil, ya que antes de enfrentarnos a ellos deberemos encontrar unas **bolsas mágicas** para poder revelar sus ubicaciones y capturarlos durante la batalla. Estas bolsas se pueden encontrar realizando las misiones principales que nos llevarán a través de los diferentes lugares transformados por la magia de los cerdiablos y que deberemos liberar del hechizo.

Lo que hace que este título sea tan nostálgico es una combinación de colores, géneros, mecánicas, misiones y personajes que hacen **que el juego sea entrañable.** El apartado artístico destaca por fusionar en múltiples ocasiones el 2D y el 3D, manteniendo en todo momento un colorido muy diverso que nos introduce en el escenario y que ambienta el juego de forma genial. Los escenarios están muy cuidados y, a pesar de no tener grandes detalles, se nos transmite que el lugar está hechizado y hay algo maligno en el ambiente, lo que provoca una **inmersión total**.

Otro elemento que también aporta mucho a la hora de hacernos sentir parte del videojuego es el sonido. La banda sonora **es siempre simpática y divertida**, a pesar de que sus acordes nos recuerdan que estamos en un lugar peligroso. Por su parte, los efectos sonoros son muy originales; ya que cada una de las acciones tiene un sonido diferente y van acompasados de los **gruñidos del protagonista**, cuya intensidad dependerá —por ejemplo— del tipo de salto que hagamos. Tanto el apartado artístico como el sonoro derrochan imaginación por todos lados y hacen del juego una experiencia fantástica.

Y no podemos olvidarnos del protagonista, un chico que parece sacado de *El Libro de la Selva* por su aspecto salvaje, pero que al mismo tiempo tiene ese estrafalario pelo rosa que impacta al verlo dándole un **toque divertido.** Lo que hace a Tombi tan entrañable es que se trata de un personaje que podemos moldear a nuestro gusto, a pesar de no ser personalizable. Se le coge cariño con sus reacciones y gestos, demostrando ser un **personaje adorable** cuando le desviamos de su misión principal para ayudar a otros secundarios gracias a sus pequeñas misiones.

Además, durante el desarrollo de la historia iremos encontrando diferentes objetos con los que equipar a nuestro protagonista para **conferirle diferentes habilidades**. De cierta manera es un modo de personalización, pues podremos optar por unos pantalones nuevos que le ayuden a saltar más alto o quizás un garfio para alcanzar puntos inaccesibles. Es en este aspecto cuando más **se nota el toque RPG**, poder encontrar objetos para usarlos en el lugar y el momento adecuados, ya sea para superar una dificultad, ofrecérselo a un personaje o cumplir una misión.

Este título de PlayStation resulta ser, además, uno de esos juegos que contienen **ciertos misterios** capaces de hacer que el jugador se pregunte si de verdad ha completado el juego al 100%. Entre estos enigmas destaca que **al final del juego sobran objetos** que nunca se llegan a utilizar o no tenían un propósito claro. Que a pesar de realizar los ciento treinta eventos del juego, sigue habiendo huecos para varios más. O que hay hilos argumentales que no están finalizados. Todo esto hace pensar que el juego podría estar de **alguna forma inacabado** o que podría tener algún tipo de final secreto. Hasta el momento estas cuestiones siguen sin resolver, lo que hace que sea más interesante aún.

Tombi! es un gran juego que quizás pasó algo desapercibido en el momento de su salida, pero que recibió muchas críticas positivas. Su recaudación fue moderadamente buena —aunque no excelente— lo que **sirvió para desarrollar una secuela** tras la cual, lamentablemente, la desarrolladora Whoopee Camp desapareció. Con el paso de los años la comunidad se fue olvidando del juego hasta que su nombre volvió a resurgir entre aquellos que lo habían jugado y lo recordaban con nostalgia. Fue tan fuerte esta ola de recuerdos, que alcanzó el **estatus de juego de culto** y a día de hoy las unidades originales del juego son consideradas piezas de coleccionista, incluso en nuestro país donde no se vende por menos de ochenta euros tras dieciocho años de su salida.

Tombi! es un juego original, imaginativo, divertido, colorido, lleno de misterios, simpático y que invita a volverlo a jugar una y otra vez. **Una joya sin duda, quizás no tan olvidada como se podría pensar.**

¿ES OBLIGATORIO TERMINAR UN JUEGO PARA ANALIZARLO?

POR CARLOS SANTILLANA

Los **análisis de videojuegos** son una de las fuentes de actualidad más importantes para los medios del sector, hasta el punto que muchas revistas físicas usan la gran mayoría de páginas en diferentes formas de analizar un juego. *Previews* o primeras impresiones junto con *reviews* o análisis son el núcleo de muchos medios.

Sin embargo, de un tiempo a esta parte la comunidad se ha mostrado claramente molesta con el sistema de análisis. Por ejemplo hay una parte importante de usuarios que consideran **innecesaria y contraproducente la clásica «nota numérica».** Esto se debe en gran parte a otro de los problemas que han surgido sobre este asunto: las notas infladas. Los llamados **maletines** a los que la comunidad hace alusión metafóricamente al trato de favor que los medios pueden otorgar a las compañías a cambio de no enturbiar sus relaciones.

Ahora está surgiendo con fuerza una nueva polémica en torno a los análisis. Realmente siempre ha estado ahí, pero nunca suele salir de las sombras por lo controvertida que resulta. Se trata de la cuestión de que **si es obligatorio o no el terminar un juego para poder realizar su análisis.**

Para hablar de la forma de analizar un juego podemos empezar con lo más obvio: **la duración**. Hoy día la media de duración de un juego puede rondar de 10 a 30 horas. Depende de muchos factores pero en especial de si tiene algún tipo de juego en línea. El modo online permite que la duración de la campaña pueda ser mucho más reducida, ya que la mi-



tad del juego, o incluso su parte más importante, se centra en ese modo multijugador.

Para redondear nos quedaremos con el término medio: 20 horas. Esta cantidad de horas de juego no son demasiadas para un título que queremos que nos dure semanas o meses. Pero la persona que analiza un título no dispone de tanto tiempo. Una copia de prensa puede llegar de media una semana de plazo antes de la fecha de embargo —la fecha que marca la compañía a partir del cual permiten publicar los análisis—. Eso supondría a lo bruto **unas tres horas de juego al día, si no somos torpes, para terminarlo.**

Tres horas no parece demasiado. Aunque para eso hay que tener en cuenta si analizar ese título es el trabajo principal de esa persona, **o incluso si llega a cobrar por ello**. Si no es su trabajo, sacar tres horas al día única y exclusivamente para jugar no es tarea fácil. Pero a esto hay que sumarle que, como mínimo, tendrá que redactar el texto, y puede que hasta maquetarlo. Eso si no tiene más funciones en el medio en el que colabora, que lo más probable es que sí. Y vamos a dejar un mínimo respetable de un día libre, donde no tenga por qué jugar ni redactar.

Después de esto ya no parece tan sencillo realizar un análisis de un juego que dure 20 horas con una semana de plazo. Pero además, estas variables cambian constantemente. Con duraciones totales de 40, 50 horas o incluso más y con plazos que llegan a ser de un par de días. Y todo esto solo en relación a la duración del juego y del tiempo disponible.

Supongamos que se acepta como indispensable el terminar un juego por completo. ¿Significa entonces que con jugar un partido a un juego de deportes ya es suficiente? A fin de cuentas es siempre igual con cambios mínimos. También tenemos los títulos especialmente largos. **Me pregunto si existe alguien que por ejemplo haya terminado *Xenoblade Chronicles* antes de publicar su análisis** (prelanzamiento).



Es cierto que la historia de un juego puede cambiar mucho durante su desarrollo. Quizá empieza de forma muy predecible y aburrida para luego cambiar drásticamente. Pero yo me pregunto: ¿es esa una información que se deba compartir? Por un lado no se debe ser indulgente con un título solo porque una parte es buena, lo que está mal, está mal y lo que está bien, está bien. **No creo que sea aceptable tragar con un juego mediocre con la promesa de que mejorará**. Es exactamente lo mismo que los juegos que salen a medio acabar con la promesa de que los irán actualizando.

Pero voy más allá todavía, **¿queremos saber los posibles cambios que pueda tener un juego en su desarrollo?** Prefiero aclarar en primera instancia que a nivel personal soy especialmente delicado con los *spoilers*. No me gusta conocer nada de la historia y, si es posible, nada que pueda tener relación con ella. Si un análisis menciona que el argumento de un juego es malo, pero que tras la mitad mejora, ya está haciendo spoilers. Entiendo que durante varias horas no ocurrirá nada importante, y llegado el momento sí que surgirá algo interesante.

Terminar un juego es, sin duda, muy importante, pero, ¿es algo indispensable cuando se debe mencionar muy poco o incluso nada para no estropear la experiencia? Posiblemente la polémica alrededor de todo esto es por los análisis que se ha descubierto que han sido copiados de otros medios. Y las innumerables sospechas de análisis que muestran incoherencias o situaciones que una persona que ha jugado sabe que son erróneas. Lo que da pie a suponer que el analista ha jugado muy poco a ese título, o incluso nada.

Realmente cada juego es diferente. Hay juegos deportivos e *indies* donde, **quizá, en un par de horas lo has visto todo**. Otros que **necesitan montones de horas para alcanzar un final** sin hacer nada más, y que luego ofrece más posibilidades una vez acaba. Una enorme diferencia para algo que parte de una misma base, por lo que aquí es fundamental la experiencia del analista.

Volviendo al ejemplo más extremo del RPG, ¿hay que terminarlo? ¿Cuántas horas serían suficientes? Un RPG suele introducir paulatinamente mecánicas durante las primeras horas de juego, y luego **el resto es todo historia**. Aquí es donde es muy importante conocer cuándo un título ha mostrado todo lo que puede en términos jugables, y saber hasta qué punto y en qué término de detalle se puede hablar del argumento.

Esto se puede añadir por extensión a casi cualquier otro género y aplicarse, se haya terminado el juego o no. Es justamente donde se debe tener más cuidado y **más importante incluso que si se ha completado el juego.** He visto errores en cuestiones relativas al *gameplay*, el principio de la historia y partes más avanzadas. Y he visto análisis muy detallados que apenas hacían alusión al argumento.

En ninguno de los casos se puede saber a ciencia cierta si esa persona ha terminado o no el título del que habla, ya que cualquiera puede cometer errores. Y realmente no importa. A fin de cuentas **lo que importa es que un análisis resuma de forma eficaz lo que supone la experiencia de juego, no cuántas horas se han invertido en él.**

EL PASO AL *FREE TO PLAY*

EXPECTATIVAS ROTAS

POR ANTONIO LARA

A día de hoy, el modelo de negocio en la industria del videojuego **es algo mutable,** que evoluciona con el tiempo, incluso dentro de un mismo título. Es algo muy habitual que grandes videojuegos modifiquen sus sistemas de monetización para adaptarse al comportamiento de los usuarios, o bien para intentar salvar los muebles cuando se observa que la comunidad esperada para el juego no responde de forma positiva al software.

Con la salida al mercado de ***World of Warcraft***, se normalizó el pago de mensualidades para recibir a cambio acceso al mundo de Azeroth. Como todos sabemos, el mundo permanente de Blizzard fue un absoluto éxito, **llegando a alcanzar más de 100.000.000 de cuentas** y seguir contando a día de hoy con una comunidad de usuarios muy fiel y comprometida con el contenido que, después de más de 10 años, sigue recibiendo.

Pero incluso el poderoso *World of Warcraft* ha tenido que adaptarse al paso del tiempo y a la evolución que han sufrido los jugadores en cuanto a la percepción del coste de acceso a un videojuego. Pese a no haber hecho el salto al *free to play* (*F2P*), el multijugador de Blizzard **permite jugar de forma gratuita hasta nivel 20**. Esta medida, necesaria dado el devenir de la industria y la tendencia del mercado, genera que los potenciales nuevos usuarios **accedan de una forma más sencilla y orgánica al contenido** del universo de Blizzard y, por consiguiente, una vez se alcanza el nivel 20, ser más proclives a someterse al sistema de cuotas. Gracias a la capacidad de adaptación de la compañía y los responsables del videojuego, a día de hoy sigue siendo un MMORPG que sostiene una comunidad inmensamente grande que no deja de captar y recuperar jugadores pese a que sus números ya no alcanzan los vistos en su época de máximo esplendor.

LA SENDA DE LOS ELEFANTES

La inmensa mayoría de los juegos salen al mercado con un modelo de negocio muy definido desde el origen, pero… **¿Qué hacer si el modelo de negocio no funciona?**

Después de muchos meses de desarrollo, puede que el sistema que debe recaudar los ingresos del título no funcione, llevando, incluso, al estudio a su muerte. Dada la gravedad de la situación, muchos de los juegos que han sufrido esta problemática **adoptan un sistema *free-to-play* con la esperanza de captar un mayor número de usuarios.**

LA AVARICIA ROMPE EL SACO

Evolve **no es un juego mal diseñado**, ni mucho menos, sus mecánicas funcionan entre sí y se encuentran cohesionadas; los diferentes roles de equipo hacen que el usuario pueda experimentar diferentes estrategias en función de sus compañeros y la criatura a capturar. No, *Evolve* no es un juego mal diseñado, **es un juego mal explotado**.

Desde un principio, el juego **dispuso un sistema de micropagos extremadamente abusivo**, partiendo de unos contenidos iniciales muy escasos, además de rodearse de controversia respecto a su pase de temporada, ya que este no incluía la totalidad del contenido del juego y **alcanzaba un coste de más de 130 euros.**

Ante tamaño despropósito, la comunidad no recibió el juego con alegría, sino todo lo contrario. Recibió una nota de 4.3 en Metacritic por parte de los usuarios, lo que se tradujo **en un rápido abandono masivo del juego.** Pese a la rápida caída de su precio en su edición *retail* y las múltiples ofertas realizadas para su versión digital, la comunidad murió y, con ella, el videojuego.

MAS VALE TARDE, QUE NUNCA

Desde que 2K decidió migrar el sistema económico del juego a un sistema *F2P*, **el software ha incrementado su número de usuarios y jugadores activos de forma exponencial:** el número de jugadores se incrementó en un total de 15.000.

Como se puede constatar, el juego ha renacido de sus cenizas con el paso al modelo gratuito. Sin embargo puede que las medidas para crear una comunidad cohesionada **lleguen demasiado tarde**. Según los datos de Steam, desde el cambio de modelo de negocio, y la avalancha de usuarios, **el juego ha ido perdiendo hasta este momento más de 4.600 jugadores**.

Cuando se publica un juego existen diferentes métodos para recuperar y obtener beneficios del mismo. En función de las necesidades del software, el desarrollador deberá plantear diferentes estrategias. En casos como el de ***Evolve***, el cual depende de una comunidad extensa y activa para que su videojuego funcione, **se debe cuidar y proteger a los usuarios y su experiencia de juego**.

Siguiendo la línea de juegos que exigen un compromiso por parte de la comunidad podemos encontrar a ***Rocket League***. El juego de Psyonix, de pago, ha realizado una serie de estrategias de venta muy efectivas para la creación de una comunidad activa y comprometida con el título.

Gracias a los sistemas de PlayStation Plus, y las diferentes ofertas de los mercados digitales, además de un modelo de negocio **no especialmente agresivo,** la tasa de penetración del software en la comunidad jugadora ha sido excepcionalmente alta (partiendo siempre de unas mecánicas y dinámicas jugables absolutamente estables, consolidadas y divertidas).

CONCLUSIÓN

Los videojuegos **son obras que requieren de una gran inversión para su consecución exitosa**, y como inversión siempre se espera que esta devuelva una serie de beneficios. **Estos beneficios nunca llegarán si el objetivo de tu obra deja de ser el jugador para pasar a ser el dinero del jugador.**

El modelo de negocio de cualquier videojuego es una parte fundamental del mismo, y puede llegar a determinar el concepto que la comunidad tiene de un título, elevándolo al olimpo o hundiéndolo en los infiernos por ello.

Los videojuegos han de encontrar el delicado equilibrio entre coste y beneficios. No obstante, casos como el de *Evolve* ponen de manifiesto cómo la comunidad no es tonta.





EL CULTO AL SPOILER

Y SU INFLUENCIA EN LA CRÍTICA

POR DANIEL ROJO

Vivimos un tiempo de veneración al *spoiler*, resultando casi un intocable ente divino contra el que toda blasfemia es duramente rechazada. Este fenómeno, aunque ha existido siempre, nunca ha estado tan presente como en la actualidad. La respuesta evidente sería mencionar, no sin razón, que **es una consecuencia de la globalización y la exposición constante a comentarios de los demás mediante redes sociales.** Sin embargo, yo creo que va más allá de ser una simple respuesta a la libertad de expresión de internet. En mi opinión, la ideología en torno al *spoiler* responde a la **victoria del contenido frente a la forma**: esa incesante batalla que ya escenificaban Quevedo y Góngora en el *Siglo de Oro* español.

Somos devoradores de historias. El consumidor medio, cuando busca información de su película favorita, no trata de conocer si la iluminación está bien llevada, si el ritmo es adecuado o si la utilización de los planos ensalza el mensaje de la obra. Lo que quiere conocer para

prejuzgar si esa película se adecuará o no a su gusto es la sinopsis argumental. **Eso es lo primero**. El resto de elementos, ya veremos si los valoramos positivamente, negativamente o si ni les hacemos caso, pero en cualquier caso serán secundarios.

Por supuesto, esta obsesión por las historias se ve perfectamente reflejada en los videojuegos, especialmente según el medio se va volviendo más maduro. **Algunos asocian seriedad a un argumento serio**, y por eso se oye que este o aqueste juego —*Overwatch*, por ejemplo— sería mejor con un modo historia, o que las obras de Nintendo son para críos debido a su escasez narrativa, o —válgame Dios— que *Call of Duty* es un juego adulto porque es bélico.

Evitar el *spoiler* es especialmente problemático para los analistas de videojuegos —léase de cine, de libros…—, que tienen que exprimir y retorcer su dialéctica para poder hablar del producto sin detallar nada importante de su trama, evitando a su vez que el texto resulte superficial y demasiado técnico. Podría entrar a debatir, llegados a este punto, acerca de con cuánto tiempo el *spoiler* deja de ser tal, pero esto es algo que ya se habla mucho —sin obtener ninguna respuesta que convenza a todos, como es natural— y además no me parece una cuestión de tanta relevancia.

Lo que sí me preocupa es la idea de que llamemos análisis de un producto a algo que no puede hablar precisamente de lo que se supone que es más importante. **¿Cómo hacer una crítica seria y profunda sin poder desgranarle al lector cada punto de la historia, de los personajes, de toda aportación narrativa?** Al final, el culto al *spoiler* lo que consigue es que las críticas no tengan en cuenta la historia, y en parte por esto muchos análisis de los grandes medios son copias exactas los unos de los otros, incluida la nota del producto analizado. Porque, realmente, **es lo que el usuario medio quiere leer**, no sea que se encuentre un *spoiler* o algún sesudo comentario con el que no esté de acuerdo. Ni qué decir tiene que estoy generalizando, pero es una evidencia que este problema existe en la prensa mayoritaria de videojuegos y de cualquier otro sector.

Pero el problema principal es que **los análisis, normalmente, están pensados para que los lea gente que no ha consumido el producto** y que de hecho utiliza al analista como filtro para saber siquiera si lo comprará. Por tanto, casi irremediablemente, **un análisis acaba convertido en una guía de compra**, deshumanizada, absurdamente técnica y carente de ingenio y visión crítica, de modo que dé igual si se analiza una obra de arte, un producto cultural o una lavadora.

Además, todo este asunto me lleva a otra reflexión. Como he comentado al principio del artículo, el contenido ha vencido a la forma… Pero, **¿quién ha decidido eso?** Yo, que soy un amante del cómo por encima del qué, valoro muchísimo las mecánicas de un videojuego y cómo estas contribuyen a contar sin necesidad de palabras, por encima incluso de la historia explícita. ¿Por qué los análisis no respetan mi particular criterio y evitan desvelarme hasta el último detalle de la jugabilidad de un título? De hecho, **¿no debería ser ese el verdadero *spoiler*?**

Por ejemplo, todos sabemos que *Dark Souls* tiene un excelente diseño de niveles y que construye el universo con sus entornos y sus escasos —pero profundos— personajes, además de utilizar sus lentas y pesadas mecánicas para incrementar la angustia ante el oscuro y melancólico mundo que se nos plantea. Esto lo conoce incluso quien no haya jugado el título, pues ningún analista ha tenido nunca ningún reparo en decirlo a viva voz, y basta con moverse un poco en el mundillo para saberlo. No se ve con malos ojos que se destripen este tipo de puntos y, sin embargo, **¿qué es *Dark Souls* sin ellos?** ¿No estamos arrebatándole la experiencia de vivirlo de cero a quien lea dicho análisis antes de jugar el título? Es decir, **¿no estamos haciendo un grave *spoiler* al jugador que quizás juegue a *Dark Souls* después de leer nuestro texto?**

Evidentemente, no defiendo la postura que he planteado en los párrafos precedentes. Más bien al contrario, los he utilizado como reducción al absurdo para hacer notar que **el tema del *spoiler* podría llevarse aún más al extremo** y que, aunque se ha decidido que este concepto solo afecte al aspecto narrativo, podría acarrear una censura de muchos más puntos si nos entrara la vena purista. Y si ese momento llegara —es una entelequia, naturalmente—, a nadie se le escapa que un análisis no tendría ningún valor, porque no podría hablar de lo importante del producto. Exactamente lo mismo pasa hoy, a mucha menor escala, con la condena que supone el spoiler para la crítica.

Creo que **una buena crítica no puede existir sin despedazar la obra y hablar de cada uno de sus cachitos**, desde su trama hasta su apartado artístico, pasando por las mecánicas, sin censurar ningún apartado, disfrutando especialmente de ver cómo todos estos puntos se entremezclan y reman en una sola dirección —o no, en cuyo caso no se disfruta nada—. Entiendo que un análisis pensado para gente que no ha jugado el título trate de dejar misterios al jugador, pero **la verdadera crítica viene después**, cuando tanto el analista como el lector conocen el juego. Solo entonces se puede hablar sin tapujos y hacer un comentario en profundidad de verdadero valor, sin miedo a *spoilers* de ningún tipo. **Lo demás sirve como guía técnica de mayor o menor valor, pero no podemos estancarnos ahí si queremos tomarnos el medio con seriedad.**

Espero que no sea un spoiler para nadie que los videojuegos merecen esa seriedad.



MENÚ PARA DOS

POR LAURA LUNA

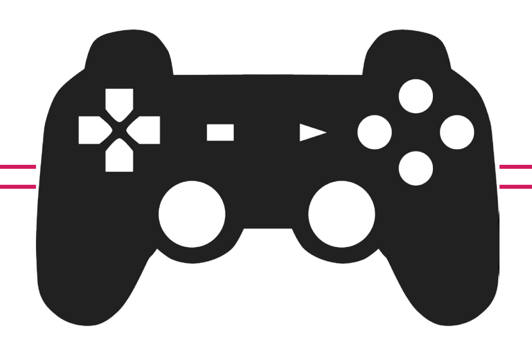
Gran parte de mi experiencia jugona ha sido en solitario, salvo por las clásicas veladas entre amigos con torneos caseros al *Street Fighter II.* **Sin embargo, adoraba disfrutar de esos momentos en los que tienes la consola para ti, y te evades en una aventura durante las horas que quieres.**

Hace un tiempo empecé a vivir en pareja con alguien tan amante de los videojuegos como yo; y con quien comparto gustos similares en dicha materia. Juntamos nuestras ludotecas, y empezamos a compartir consola. Hemos disfrutado juntos de muchos títulos interesantes, bien pasándonos el mando tras cada game over, o bien con uno de los dos ejerciendo de voyeur y aportando sugerencias. Sin embargo, a la hora de hacernos con juegos nuevos —y a raíz de seguir el programa de *Co-op Attitude de Felicia Day*— nos surgió una reflexión: **se ha perdido el modo multijugador local**.

En los noventa era habitual tener más de un mando y ser Sonic mientras tu invitado era Tails, limpiar a dúo las calles de *Streets of Rage* o poner a prueba la lealtad de esa amistad en los versus de *Tekken*. A día de hoy, recordamos la norma no escrita de que el anfitrión siempre será el Jugador 1, o que la mejor propuesta de matrimonio es «*Will you be my Player 2?*». Y no obstante, **cuesta encontrar en el mercado videojuegos que ofrezcan esa experiencia compartida en un mismo salón.**

Con la llegada de Internet, ha evolucionado la manera de cómo nos relacionamos. Nacen las amistades virtuales y las empresas, que han comprendido una nueva necesidad, promueven el modo multijugador online, que nos permite interactuar con decenas, centenas y millones de personas a la vez. De este modo, se han creado títulos de gran éxito como *World of Warcraft* y *Overwatch*. Ahora se comparten juegos con amigos, desconocidos, e incluso gracias a un videojuego florecen amistades nuevas a través de la pantalla.

Pero los nostálgicos que, al igual que yo, siguen queriendo compartir aún el mismo sofá con dos mandos, pueden seguir disfrutando de varios títulos de calidad en pareja o con un buen amigo, mientras se comparte un bol de palomitas y se saborea en directo el placer de presenciar la frustración del rival; o se crea un buen equipo para avanzar juntos en la aventura. He aquí un pequeño menú para dos con títulos que, aunque ofrezcan una emocionante campaña en solitario, también pueden proporcionar una experiencia interesante cooperando.



CHILD OF LIGHT

Un cuento de hadas inspirado en clásicos como *La Bella Durmiente* o *Blancanieves*, pero en el que **la princesa es la heroína de su propia historia**, narrado al estilo JRPG clásico y con un trabajo artístico que es pura belleza. Mientras el Jugador 1 será la noble Aurora, el Jugador 2 tomará el control de Igniculus, el ente de luz que le prestará apoyo tanto en combate como fuera de él.

DEATHSPANK

Una aventura épica *hack and slash* **en clave de humor como sólo Ron Gilbert sabe hacerlo.** Mientras un jugador será el antihéroe justiciero Deathspank, otro podrá ser el adorable mago Sparkles. En la segunda parte de la saga, además de Sparkles se puede tomar el papel de otros compinches.

BEYOND TWO SOULS

La película interactiva de Quantic Dream, protagonizada por Ellen Page y Willem Dafoe. Mientras uno puede ser la castigada Jodie, el otro será Aiden, su peculiar ángel de la guarda, para sudar juntos el mando en **una aventura llena de tensiones emocionales, misterios y decisiones éticas difíciles.**

DIABLO III

En la tan esperada secuela de la mitica —y adictiva— saga, **que conserva el espíritu de sus predecesores**, existe la opción de crear un dúo heroico para defender el reino humano de la invasión demoníaca. Y sin necesidad de conectarte a Internet.

TOMB RAIDER Y EL GUARDIÁN DE LA LUZ

Con modo multijugador local (gracias al cual conseguirás un trofeo), uno tomará el papel de Lara Croft y el otro será el guardián legendario Totec y **juntos resolverán puzles adaptados** para que la pareja cree un equipo complementario.

QUE VIVAN LOS JUEGOS DE LUCHA Y DE DEPORTES

Un juego de lucha sin modo versus local para dos jugadores se queda manco. A día de hoy puedes desafiar a tu pareja o mejor amigo a un *Street Fighter*, un *Tekken* o *Mortal Kombat*, sin miedo a perder el cariño. También los deportistas de consola pueden disfrutar de esa rivalidad sana en juegos como los clásicos *FIFA, NBA, NHL* y un largo etcétera.

MARIO KART

No puede faltar este clásico, con su encanto de lanzar plátanos a los rivales y sufrir por la concha azul al ir en cabeza. Y, por supuesto, poder encarnar a Peach, al mismo Bowser o al entrañable Toad.

...

Por supuesto, no están todos los que son, pero sí son todos los que están. Este menú es una confección muy personal sobre aquellos juegos que he disfrutado en pareja y con dos mandos; y que recomiendo para **aquellos que gustan de estar acompañados, o ser el injustamente poco valorado Jugador 2.**

el Socio Opina

Los socios tenéis mucha voz en GTM, y éstas serán las primeras de muchas páginas que os dediquemos. ¡Queremos conocer vuestra opinión sobre todo! La pregunta de este mes ha sido:

¿QUÉ JUEGO SE HA RETRASADO TANTO QUE TE HA DOLIDO?



Archerot

Socio Papel

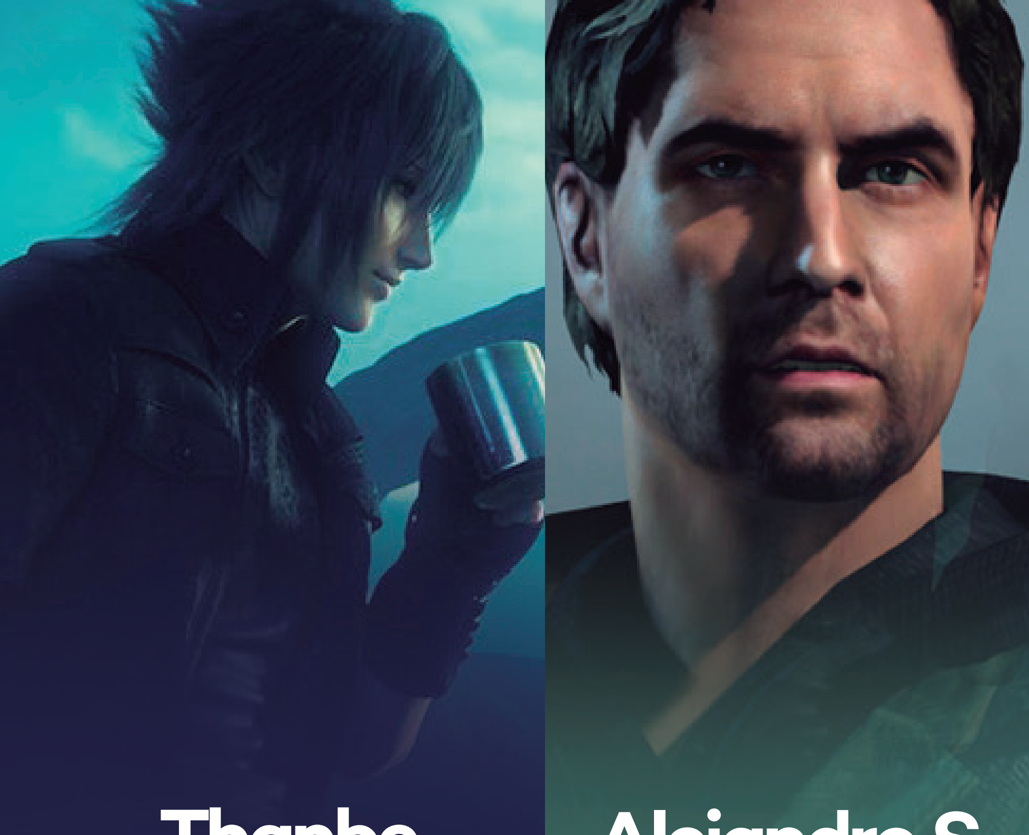
En mi caso sería ***Duke Nukem Forever.*** En su momento fui fan *number one* del 3D y esperé con ganas su continuación, al menos durante los primeros 3 años desde su anuncio. Evidentemente, cuando salió, la opinión **no fue nada buena**, tanto por la tecnología mostrada como por unas mecánicas ya del todo desfasadas. Por la contra, un ejemplo de una sorpresa agradable del mismo género sería el ***Wolfenstein: The New Order,*** o incluso el nuevo *Doom*, manteniendo mecánicas más clásicas supieron encajarlas en títulos mucho mejores que Duke.

Mikel Thomen

Socio Gold

El tiempo de espera no es tanto como el de algunos títulos que la gente ha tenido que esperar. Pero, para mí, el tiempo que se retrasó ***The Witcher 3*** fue muy largo. Deseoso de conocer el desenlace de la historia creada por CD Projekt Red, tuve que volver a leer las aventuras de Geralt, para hacer la espera más amena. Y por supuesto, el tener que evitar los posibles destripes que ello conllevaba.

Tengo que decir que la espera **dio sus frutos** y a día de hoy me quedo corto si digo que he disfrutado muchísimo el juego base y las expansiones.





Thanbe

Socio Gold

Final Fantasy XV. A estas alturas ya me lo tomo como algo personal, pero es que todavía recuerdo cuando Square-Enix lanzó el proyecto *Fabula Nova Crystallis* en el E3 2006 junto a dos ***teasers***, uno del *FFXIII* y otro del anteriormente conocido como *FF Versus XIII*. Por aquel entonces la marca Playstation era sinónimo de sagas continuistas, y yo era un chaval de instituto que, iluso de mí, **confié en esa praxis para afianzarme con una flamante PS3** y poder jugar a esos FF y un sinfín de JRPGs que había ya catado en su consola predecesora.

¿Y por qué espero tanto este juego? Ya no sé si es solo cuestión de gustos o simplemente el hecho que he seguido de cerca FFXV estos últimos diez años y que una vez abra la caja y ponga el disco, **me dé cuenta que es real y por fin pueda relajarme y disfrutar de esa aventura que nos prometieron hace lustros, para bien o para mal.**

Alejandro S

Socio Gold

Para hablar de impacto y hacerlo en frío sobre un retraso, he de hablar de ***Alan Wake***; porque, aunque duela menos que hacerlo de *The Last Guardian*, el impacto nunca lo puedo evaluar si no lo he podido jugar antes. Pero cuando hablo del juego de Remedy me es imposible **no recordar lo que se prometía**, un mundo abierto en toda regla, una mezcla entre la acción frenética filmada pixel a pixel anteriormente en *Max Payne*, con ese toque de género «survival horror» que tan de actualidad vivía en 2005 y una historia de *thriller* desconcertante con los potentes guiones que trabajan los chicos de Sam Lake y, todo ello, edulcorado con un deslumbrante motor gráfico.

Pero todo aquello quedó en un gran juego, que gráficamente no se alejaba de lo que prometía, **con una historia «a medias e incompleta», con un *survival horror* de acción más** (¡larga vida a *Resident Evil 5*!) pero introduciendo un desarrollo episódico y lineal, muy lejos de lo que se prometía.

Joaquín Astete

Socio Gold

Hay retrasos para la historia: ***Final Fantasy XV, Ni-Oh, The last Guardian, Zelda Breath of the Wild***... *MGSV* me dolió mucho en lo personal, pero creo que recientemente el que más me ha hecho comerme las uñas **fue el nuevo *Deus Ex*,** lo esperaba con ansia y su salida coincidía con mi cumpleaños, ¡por amor de dios!

Me lo retrasaron 6 meses y capeé el temporal como pude... Cuando por fin me llegó, **lo devoré**. ¡Lo he completado 6 veces consecutivas! Creo que no hacía algo así desde el *Metal Gear Solid* de PSX. Si el retraso esta justificado, bienvenido sea, pero que ajusten más sus calendarios antes de lanzar fechas sin ton ni son.



DIRECTOR

JORGE SERRANO

SUBDIRECTOR

JUAN TEJERINA

JEFE DE REDACCIÓN

JUAN PEDRO PRAT

RESPONSABLE DE CONTENIDO

CARLOS SANTILLANA

REDACTORES

ALEJANDRO CASTILLO

JAVIER BELLO

FERNANDO BERNABEU

MARC ARAGÓN

MANUEL GUZMÁN

OMAR MORENO

ROBERTO PINEDA

IVÁN RAMÍREZ

BORJA RUETE

ÁNGELA MONTAÑEZ

ALEJANDRA PERNÍAS

ISRAEL MALLÉN

GAMER ENFURECIDO

COLABORADORES

LAURA LUNA

DANIEL ROJO NAVARRETE

DISEÑO

JUAN PEDRO PRAT

JUAN TEJERINA

JAVIER BELLO

ILUSTRACIÓN

EVA M. MARTIN

MIMI PINK

JOSÉ CAMPILLO "PEPO"

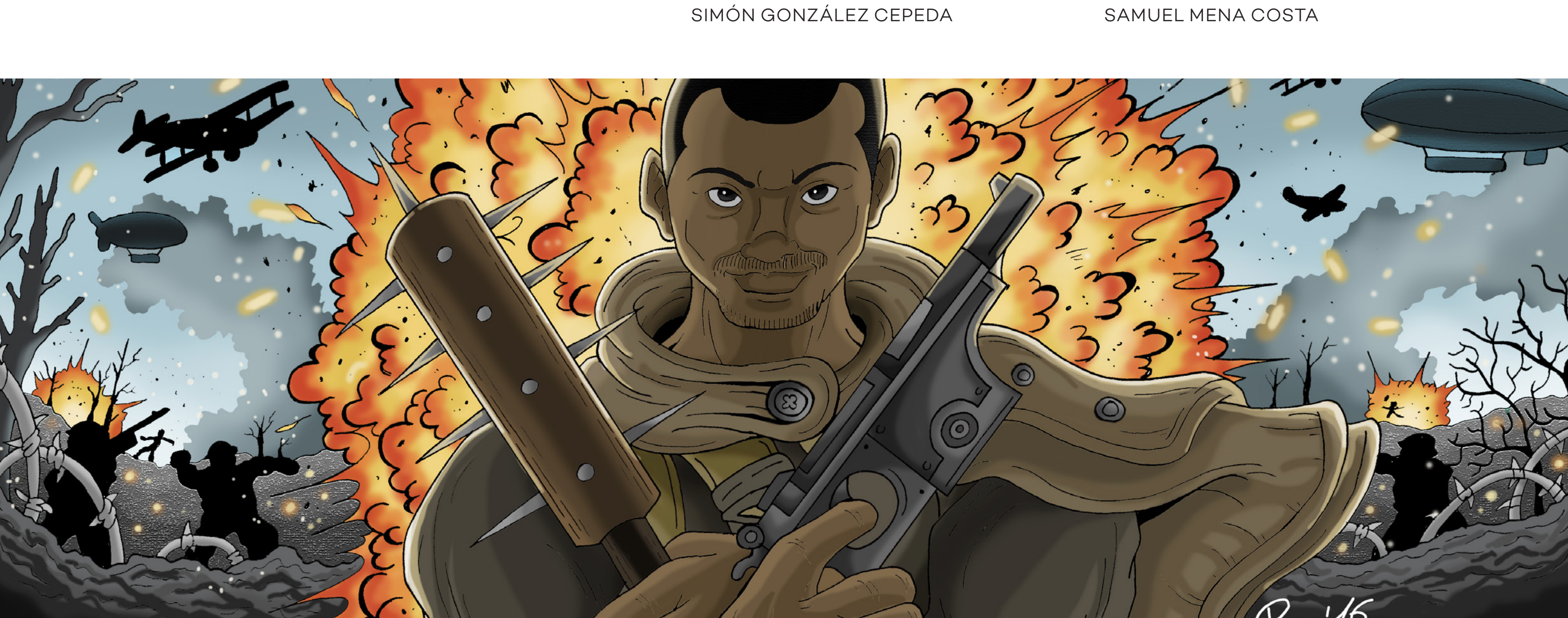
AGRADECIMIENTO ESPECIAL

VIRGINIA BUEDO RODERO



¡GRACIAS POR EL APOYO INCONDICIONAL DE NUESTROS SOCIOS GOLD!

ALEJANDRO GARCÍA RAMOS
HÉCTOR LÓPEZ ALEMANY
JUAN ANDRÉS HURTADO DE MENDOZA
RUBÉN FÚNEZ TORAL
HODEI TIJERO HERNÁNDEZ
DAVID RIOJA REDONDO
DAVID MARTÍNEZ BERTÓLEZ
LUIS CALVO CAUDEVILLA
DIEGO VILLABRIE SECA
PABLO JIMÉNEZ MARTÍN
JOSÉ LUIS OJEDA RODRÍGUEZ
VALVANERA MORENO TORROBA
ALEJANDRO SUÁREZ BONAL
IVÁN FERNÁNDEZ LÓPEZ
JAUME MINGOT BUFORN
CARLOS DAGANZO AGUDO
IÑAKI BENDICHO CORTIJO
ENRIC LLOP ALONSO
CARLOS MARTÍN GARCÍA
RUBÉN COSTA GARCÍA
PEDRO POO HERRERO
ADRIÁN TORRES FERNÁNDEZ
RAIMON MARTÍNEZ PRATS
MANUEL VALLEJO SABADELL
XAVIER SOLÉ PLANAS
PABLO FUERTES SAINZ PARDO
ROQUE MARIO GUILLÉN NAVARRO
JORGE H. PEYRET
ALEJANDRO CEBRIÁN FERNÁNDEZ
ÁNGEL M. DE MIGUEL MEANA
MARC SÁNCHEZ MARTÍNEZ
JESÚS IÑAKI GANDOY DASILVA
BORJA RODRÍGUEZ GONZÁLEZ
FREDERIC BISQUERT CARRERAS
LUIS IGNACIO ROCHE BENEDIT
JON CALONGE SIMÓN
ÓSCAR BUSTOS GARRIDO
MARÍA DEL CARMEN BELLIDO
SIMÓN GONZÁLEZ CEPEDA
SERGI MESTRES SALAS
CARLOS ZARZUELA SÁNCHEZ
JAVIER PALACIOS BARRIGA
ENOC BENÍTEZ HERRERA
MARÍA DE LA PAZ MARTÍN COLINA
JOAN LLORENS GALÍ
JAVIER GARCÍA
SERGIO BIENZOBAS CUENCA
MANUEL LÓPEZ SÁNCHEZ
JUAN MANUEL CASADO TRIGUERO
ISMAEL ABAD SALAS
JORGE ENCUENTRA FERNÁNDEZ
DANIEL ROJO NAVARRETE
MIKEL THOMEN PÉREZ
VIRGINIA MARTÍNEZ MOYA
JORDI LLOP ALONSO
JUAN MIGUEL RUÍZ CAMPOS
LUCIANO GARCÍA
ELI LÓPEZ MACÍAS
JERÓNIMO MIRALLES PERAILE
VÍCTOR FLORES PÉREZ
JOAQUÍN ASTETE GALVÁN
EDUARDO BRIALES PALACIOS
JONÁS SUÁREZ VILLA
VÍCTOR HURTADO VILLA
ADRIÁN DÍAZ LÓPEZ
FERRÁN PERUGA ODENA
ADRIÁN JIMÉNEZ RODRÍGUEZ
EDWIN RAMOS HERNÁNDEZ
MARCOS CARBALLO CEBALLOS
EDUARDO GÓMEZ MARRERO
MANUEL BUITRAGO ORTEGA
MARIANO ESPERANZA RIVADULLA
ALBERTO CORRALES HERMOSO
DAN-BEE LEE
DAVID HERRERO LÓPEZ
HUMBERTO GUILLÉN
JOSEP FRADE GARCÍA
SAMUEL MENA COSTA





DESCUBRE

la portada que no ganó en las votaciones



GRACIAS POR ESTAR CON NOSOTROS

¡NOS VEMOS EL 5 DE NOVIEMBRE!

¡DESCÁRGATE NUESTRA **APP** PARA ANDROID & iOS!

